

# AÇÃO AGORA, QUINZENAL GAMES

## ROBOCOP 3

ARRASANDO QUARTEIRÕES SNES

EDITORA  
AZUL

### ALISIA

### DRAGOON

Mega  
RESTRINCHADO ATÉ O FINAL

### MARIO PAINT

DESENHE E PINTA COM  
SUPER MARIO SNES



### BABY SAURO

FUTURO  
HERÓI DOS  
VIDEOGAMES?

### EVANDER

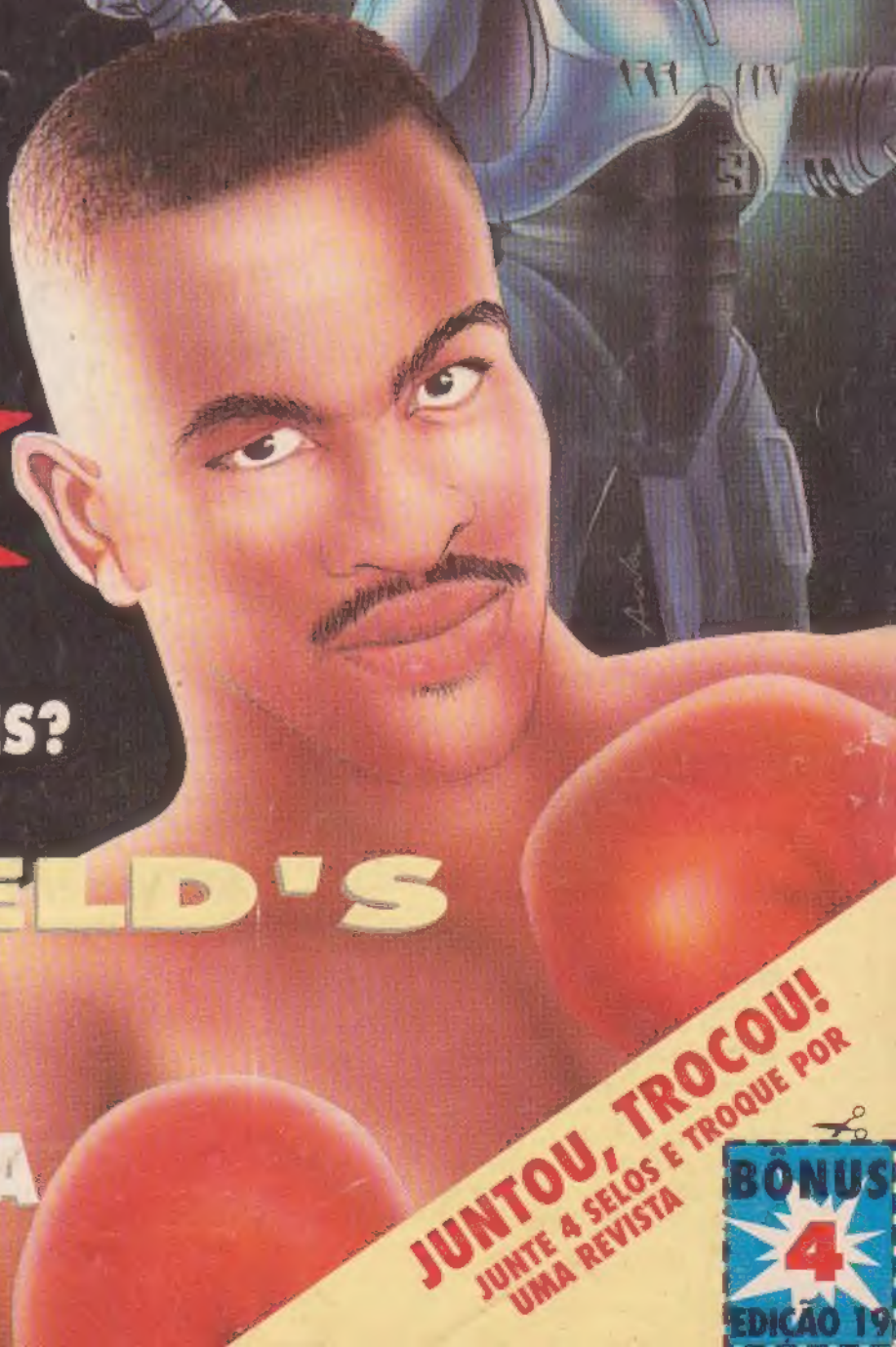
### HOLYFIELD'S

### BOXING

CAMINHO  
ERTO PARA O NOCAUTE Mega

### PRINCE OF PERSIA

AS MELHORES  
PASSWORDS SNES



**JUNTOU, TROCOU!**  
JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR  
UMA REVISTA

BÔNUS

4

EDIÇÃO 19



# PRO-1



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

## PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

## PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISON 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

## Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

**BRASIL:** Mesbla • **SP:** Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Conversion • Brasimac • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telero • Cl. Sonora • Otica Suíça • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transis tora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedetti • **RS:** Focos Video • Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Ele tro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • T. Video • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Radio • Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **MT:** Brasimac • **GO:** Brasimac

ESTAMOS NOMEANDO REPRESENTANTES



# PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

## ACÇÃO REVISTA GAMES

### ATENÇÃO!

Na capa desta edição você encontrou o último selo de bônus  
selo nº 4 - da promoção Juntou-Trocou.

Agora é só colar no seu cupom - ele deve estar completo  
com os selos 16, 17, 18 e 19 e preenchido com seus dados -  
e trocar na banca pela edição 20 ou 21 de Ação Games!

### AINDA DÁ PRA FATURAR!

Se você perdeu alguma das edições com  
os selos de bônus da promoção, peça ao seu jornaleiro.  
Complete o seu cupom e fature.

**Promoção válida até 06/11/92.**

**Importante:** a troca dos cupons é válida somente pelas  
edições 20 ou 21.



EDITORA  
AZUL



# START

## Evander Holyfield's



O melhor jogo de boxe já lançado para arrasar no Mega

12



## Robocop 3

O policial andróide estreia no SNES num jogo cabeludo

19

## Dinomania

Os leitores elegem a Família Dinossauros como o game que falta. Será que ele vem com Papai Noel?

10

### MEGA DRIVE

Alisia Dragoon	14
NHL Hockey	16
Jordan vs. Bird	17
Dicas	18

### SUPER NES

Mario Paint	20
Super Bowling	22
Hat Trick Hero	23
Prince of Persia	24
Dicas	25

### NINTENDO

Darkwing Duck	26
Battle Chess	27

### MASTER SYSTEM

Penguin Land	28
Alex Kidd High Tech World	29

### GAME GEAR

Aerial Assault	30
Dicas	30

### GAME BOY

Looney Tunes	31
Kirby's Land	31
Dicas	31

### PC

Castle of Wolfenstein	32
GP Unlimited	33
Monkey Island	33

### ARCADES

Street Fighter 2	34
------------------	----

### PILOTOS

Christian Zaharic ★ Marcelo B. Massafeli Chin ★  
Marcos Roberto de Lima ★ Tadeu Cerqueira Pereira

SUPER NES



NINTENDO



GAME BOY



MEGA



MASTER



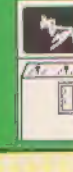
GAME GEAR



PC



ARCADES



Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO

REGULAR

BOM

CHOCANTE

**CARTAS** Os gamemaniacos dão o seu recado

5

**SOS** Nossos pilotos tiram suas dúvidas

8

**GAME OVER** Os recordes da moçada

11

**AÇÃO GAMES CLUBE** Os classificados mais quentes

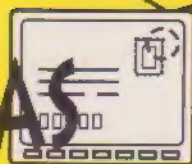
36

**PRÓXIMA EDIÇÃO** Saiba o que vai rolar daqui a 15 dias

38



# CARTAS



é 50% maior que o anterior. E lembre-se: se antes a gente produzia uma revista de 60 páginas por mês, agora produzimos 80, somando-se as duas edições.

Parabéns pela criatividade e inovações ousadas, agora quinzenalmente e com formato maior, numa manobra radical. Nota máxima do Ação Games Fã Clube. Ficaram faltando dicas do Super Mario World.

JOSÉ ROBERTO SINKUNAS  
Goiânia, GO

Obrigado José Roberto. É ótimo receber elogios e ter um fã clube no coração do País. Quanto ao Super Mario World, faltou só nessa edição, por causa da mudança. Mas já voltou nesta e, de quebra, damos o Mario Paint. Aproveite!

**DESAFIO** Já terminei o Phantasy Star e sei o quanto é difícil este jogo. Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre ele, mostrando do que são capazes.

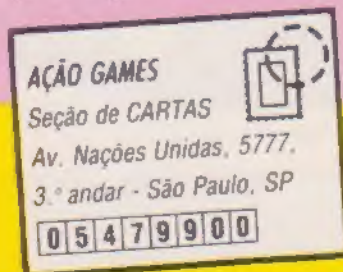
GUILHERME KIVEL  
Campo Grande, MS

Que intimada, heim? Você só não disse se o Phantasy Star é de Master ou Mega. Mas se for de Master, nas próximas edições você terá uma surpresa.

**FONTE** Uso uma fonte de Nintendo no meu Super Famicom. De uns tempos para cá, surgiu uma listra verde na tela toda vez que uso o meu videogame. Será que é da fonte?

MARCELO R. MOREIRA  
Barueri, SP

É isso aí, Marcelo. Cada videogame tem uma fonte específica para as suas necessidades de voltagem e amperagem. Se você não tiver a fonte original do S. Famicom, provi-



dencie uma similar urgentemente em lojas especializadas em eletrônica ou até mesmo em locadoras.

**MEGAS** Quantos Megs tem o Neo Geo? Qual a diferença entre Mega e Megabyte? Se o Mega Drive tem 16 Mega, por que a maioria dos jogos têm só quatro ou oito Mega?

DANIEL S. RESENDE  
Londres, Inglaterra

É um prazer receber a carta de um leitor de tão longe. A palavra Mega que tanto utilizamos para classificar consoles e cartuchos é abreviação de Megabit. Quando usamos Megabit para cartuchos, é para medir a capacidade de memória. Quando usamos para consoles, é para medir a capacidade de processamento (o poder da máquina). Por isso é que um Mega Drive, de 16 bits, tem cartuchos de 2, 4 ou 8 Mega - porque estamos falando de coisas diferentes, certo? Já o famoso Megabyte é uma medida oito vezes maior que Megabit, sendo mais usado quando se trata de computadores. Finalmente, o Neo Geo tem dois processadores de 16 bits.

**CAPCOM** Esta empresa é japonesa ou americana? Qual o seu endereço?

HUGO B. DA ROCHA  
Cabo Frio, RJ

A Capcom é uma produtora de jogos com sede no Japão e filial nos Estados Unidos. Temos apenas o endereço nos States: 3303 Scott Boulevard, Santa Clara, CA - 95054 - USA

**LIGAÇÃO** A imagem do meu Super Charger só entra no canal 12 da TV, mas esta ligação não fica boa. O que fazer, se minha TV não tem entrada separada para áudio e vídeo?

MÁRCIO LUIZ  
Bauru, SP

Se você tem um videocassete, experimente fazer a ligação do videogame diretamente neste aparelho, usando o canal Auxiliar (que deixa o sinal passar direto). Se não funcionar, entre em contato com a representante Super Charger de sua cidade para resolver este problema.

**QUINZENAL** Fiquei muito contente em saber que a revista virou quinzenal, mas acho que vocês ainda estão defasados em relação aos outros países. A promoção Juntou-Trocou é muito boa, mas não acho legal ter de recortar a revista.

FREDERIC MEUNIER  
Niterói, RJ

As revistas americanas e japonesas levam grande vantagem sobre as brasileiras pois são feitas no mesmo país em que os jogos são produzidos. Com isso, o pessoal destas revistas tem acesso às informações sobre os games ainda na fase de desenvolvimento. Nós, brasileiros, temos de esperar que os jogos sejam lançados no mercado para só então poder testá-los. Você entende agora, Fred, porque é difícil competir com as estrangeiras? Quanto à promoção, admitimos que recortar a revista é um tanto incômodo, mas esta foi a forma mais barata de realizar a promoção. E aumentar o preço da revista não é legal pra ninguém, né?

Notei que faltaram algumas seções na edição 16 - a primeira quinzenal - como o que Rola no Japão, Sega X Nintendo, Top Ton e MSX. Por que ela diminuiu de 60 para 40 páginas?

LEONARDO P. ZAMBIANO  
Pouso Alegre, MG

A cada 15 dias, estas seções que você mencionou não acumulam informações suficientes para que possamos publicá-las. Assim, elas deverão aparecer a cada duas ou três edições. O mesmo acontece com MSX: não há lançamentos suficientes. Em compensação, jogos para este sistema serão incluídos em nossos futuros especiais. O número de páginas diminuiu só na quantidade, pois o espaço útil delas neste formato grande

# DIMENSÃO games

- LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS
- CONSOLES E ACESSÓRIOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- REVISTAS NACIONAIS E IMPORTADAS
- RPG (ROLE PLAYING GAMES)
- FRANCHISING - TEL.: (011) 295.5755



**PENHA:**  
RUA MAJOR ANGELO ZANCHI, 521 - TEL.: (011) 293.5214

**MOEMA:**  
RUA GRAUNA, 208 - TEL.: (011) 533.7411

**ACLIMAÇÃO:**  
AV. ACLIMAÇÃO, 774 - TEL.: (011) 277.7334

**SANTO ANDRÉ:**  
RUA PADRE MANOEL DA NOBREGA, 236 - TEL.: (011) 449.2135

**SANTO AMARÔ:**  
AV. NOSSA SENHORA DO SABARÁ, 722 - TEL.: (011) 523.4159

**VILA MARIANA:**  
RUA AFONSO CELSO, 771 - TEL.: (011) 573.8151

**RIBEIRÃO PIRES:**  
RUA STELLA BRUNA C. NARDELI, 180 - TEL.: (011) 459.7537

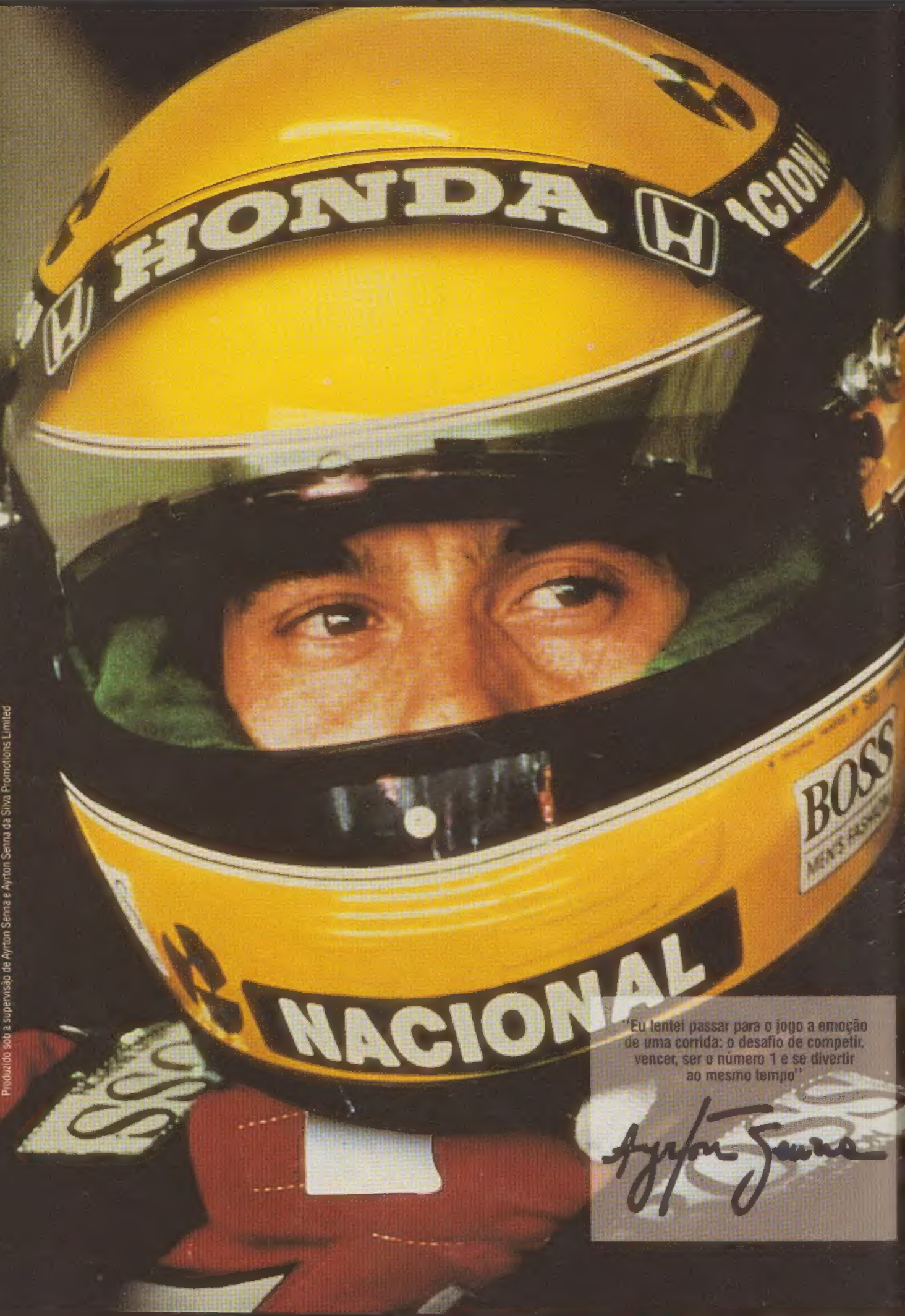
**SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:**  
RUA SALDANHA MARINHO, 3227 - TEL.: (0172) 33.7630

**SÃO CARLOS:**  
RUA PADRE TEIXEIRA, 1981 - TEL.: (0162) 72.4110

**BELÉM:**  
AV. GOVERNADOR JOSÉ MALCHER, 1655 - TEL.: (091) 241.5557



Produzido sob a supervisão de Ayrton Senna e Ayrton Senna da Silva Promotions Limited



"Eu tentei passar para o jogo a emoção de uma corrida: o desafio de competir, vencer, ser o número 1 e se divertir ao mesmo tempo"

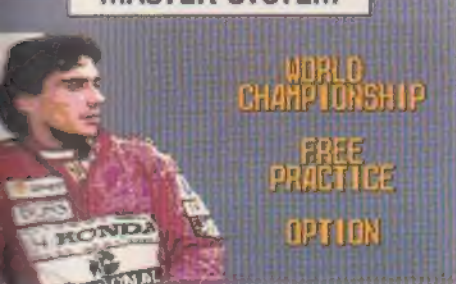
*Ayrton Senna*



# SENNA MARCA A POLE POSITION DOS VIDEOGAMES, MAS O GRANDE PRÊMIO É TODO SEU.

Ayrton Senna e a Sega saíram na frente de novo: eles puseram todo o realismo e a velocidade de um Campeonato de Fórmula 1 no "Ayrton Senna's Super Monaco GP II", o primeiro jogo de automobilismo feito com a experiência de um tricampeão mundial. Antes da largada o Senna dá todas as dicas, mas depois é cada um por si. Só a Tec Toy seria capaz de trazer tanta emoção para o seu videogame. Acelere sua adrenalina. Essa corrida você não pode perder.

## MASTER SYSTEM



- \* Campeonato Mundial com 16 provas \*
- \* Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão \*
- \* Tomadas de tempo \*
- \* Largada com 12 carros \*
- \* 4 Mega.

## MEGA DRIVE

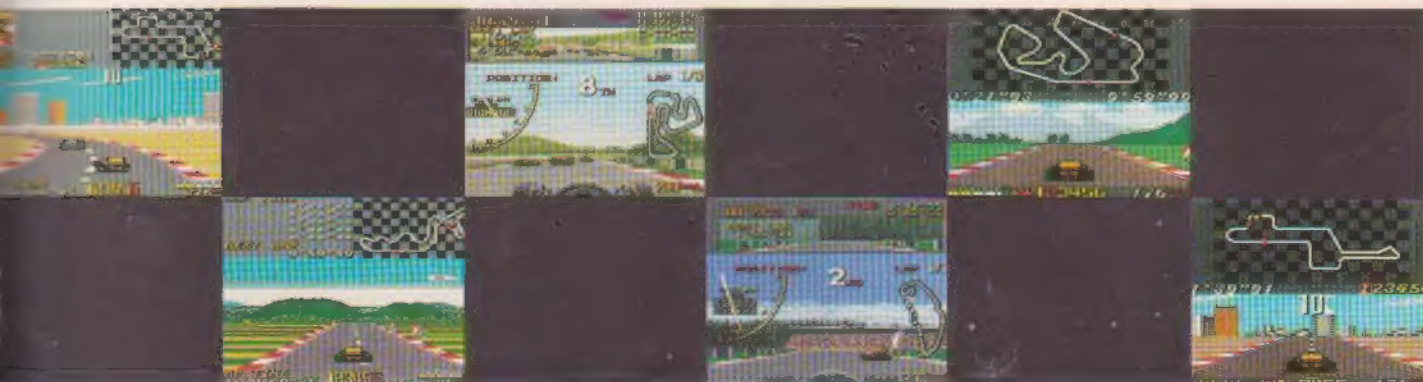


- \* Campeonato Mundial com 16 provas \*
- \* Circuito particular da fazenda do Senna \*
- \* 2 pistas desenhadas pelo nosso tricampeão \*
- \* Voz sintetizada do próprio Senna \*
- \* Treinos livres para conhecer melhor os circuitos \*
- \* Tomadas de tempo \*
- \* Pit stops \*
- \* Grid de largada com 16 carros \*
- \* 16 equipes para a escolha do adversário \*
- \* 8 Mega mais bateria para gravar o jogo e retomá-lo assim que quiser.

## GAME GEAR\*



- \* Campeonato Mundial com 16 provas \*
- \* Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão \*
- \* Tomadas de tempo \*
- \* Largada com 10 carros.
- \* Aguarde este lançamento.



**SEGA**

**TEC TOY**





### SONIC (Master)

A versão deste jogo para o Master System tem o truque das mil faces?

EDIEMERSON M. ALVES  
Camanducaia, MG

Até onde sabemos, a dica que faz o Sonic transformar-se em qualquer elemento do cenário não está disponível para Master.

### BATMAN (Nintendo)

Usei uma dica de seleção de fases para este jogo, mas não deu certo. A dica é A,B,B,A,A, A, A, A, A e Start, pra ir direto à fase 5. Meu cartucho é americano.

FÁBIO T. DE MELO  
Jundiaí, SP

A dica funciona apenas para cartuchos japoneses, Fábio. Por isso não deu certo. Mas temos um macete que funciona para os dois: fique atirando continuamente numa daquelas goteiras de bombas e você poderá acumular várias vidas. Já ajuda, não ajuda?

### PHELIOS (Mega)

Ajudem-me a chegar ao famoso Phelios, pois acho este jogo muito difícil. Qualquer dica será muito útil.

ALEX B. DIAS  
Sorocaba, SP

Aí vai a sua salvação, Alex: um truque para seleção de fases. Na primeira fase, use a sequência C,A,B,A, C,A,B e A. Espero que agora tenha ficado mais fácil...

### DOUBLE DRAGON 3/ SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Qual é o melhor personagem para a fase do Egito de Double Dragon 3? Como marcar bastante pontos em Mario 1?

PEDRO C. KUKLENSKI  
Porto Alegre, RS

Na fase do Egito, Billy é o que tem mais chances de saltar os obstáculos usando suas cambalhotas. Já para fazer muitos pontos em Super Mario 1, deixe de lado as mordomias das warp-zones: o melhor é fazer cada uma das fases, eliminar todos os inimigos que pintarem em sua frente e não deixar nenhuma moedinha pra contar a história.

### BART SIMPSON VS. SPACE MUTANTS (Nintendo)

Não consigo passar sobre o cimento fresco na fase do Shopping. O que faço?

RODRIGO T. DE MELO  
Jundiaí, SP

A única coisa que serve como ponte para este obstáculo são os travesseirinhos flutuantes. Você tem de pular de um em um até chegar ao outro lado. Se quiser algo mais fácil, dê três pulinhos sobre o segundo travesseiro e ele deslizará suavemente até o final. Moleza.

### RUSHI'N ATTACK/ LIFE FORCE/ GRADIUS (Nintendo)

Solicito dicas do tipo Continues extras, vidas infinitas ou seleção de fases para estes três jogos.

SÉRGIO R. CAVALCANTE

João Pessoa, PB

Rushi'n Attack não tem nenhum destes truques que você pediu, Sérgio; tem de jogar na raça, mesmo. Já para os outros dois, que são da Konami, o único macete disponível é aquela sequência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start. Usando esta sequência na tela de apresentação de Life Force, você já começa o jogo com 30 vidas. No Gradius você deve usar o mesmo código logo no início de cada fase. Pause o jogo, use a sequência, e você ficará com a energia completamente cheia. Os códigos são para cartuchos americanos, heim?

### SUPER MARIO 3 (Nintendo)

Preciso urgentemente descobrir como pegar a segunda flauta. Com ela eu poderei terminar o jogo e calar a boca do meu vizinho, que todo dia me pergunta: E aí, já salvou a Princesa?"

MARCOS B. PIVOANSKI  
Almirante Tamandaré, PR

No que depender da gente, sua vitória está no papo. A segunda flauta fica no

minicastelo do mundo 1. Há um momento em que você chega num corredor comprido, com duas tartarugas e uma porta no final. Elimine as tartarugas, vá para junto da porta e, usando o rabinho, tome impulso para voar para a esquerda. Voe verticalmente junto ao paredão desta tela, alcançando o teto da fase. Aí é só andar à direita e você vai cair numa sala secreta onde está a flauta.

### THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Como faço para pegar o navio? Quando chego ao depósito de navios usados está tudo deserto. Também não sei como pegar o dinheiro no cofre do velhinho.

JORGE GASSEN  
Venâncio Aires, RS

Você só pode tomar o navio depois de ter cumprido os três objetivos da primeira fase: vencer a Sword Master, achar o tesouro e pegar o ídolo na casa da governadora. Cumpridas as três tarefas, o vendedor de navios lhe atenderá. Ele vai pedir muita grana pelo navio, e você será obrigado a roubar o cofre do velhinho. Vá falar com ele e tope o emprego que lhe for oferecido. Desta forma, você descobrirá a combinação do cofre. Agora, um conselho sincero: uma aventura como Monkey Island só tem sentido se você estiver a fim de pensar. Problemas como estes surgirão milhares de vezes no jogo, e você tem de resolvê-los sozinho.

### SUPER MARIO WORLD (Super NES)

Já tentei pegar a chave da fase Valley of Bowser 4 milhares de vezes, sem sucesso. Os dois blocos cinza que interrompem o acesso não são destruídos de jeito nenhum.

FÁBIO L. CALDEIRA  
Campos do Jordão, SP

Os blocos são duros mesmo, Fábio, mas eles não precisam ser destruídos. Vá com o Yoshi nesta fase e faça-o simplesmente pegar a chave com sua "linguinha". Pronto, o mistério está resolvido.

### STREET FIGHTER 2 (Arcades)

Os comandos deste jogo para Super NES, dados na edição 15, servem para os arcades?

ANDRÉ D. BRIZOLA  
S.B. Campo, SP

De jeito nenhum, André. Os botões de comandos dos arcades não têm nada a ver com os do Super NES, embora os golpes sejam os mesmos. Mas não vá procurar botão Y, R ou L na máquina de arcade que você não vai achar.

### PRECISA DE SOCORRO?

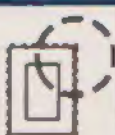
AÇÃO GAMES

Seção S.O.S GAMES

Av. Nações Unidas,

5777, 3.º andar - São Paulo, SP

05479900



Cada vez mais, cada vez melhor.  
FONE: 273-5514





# SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.





# SHOTS



Papai Dino e Baby Sauro ganharam disparado a simpatia dos gamemaniacos. E o resultado disso é que já vem pintando por aí o game da Família Dinossauros. AÇÃO GAMES descobriu que, até o Natal, os simpáticos personagens pré-históricos devem estreiar uma aventura para os consoles Sega. E no Brasil, a Tec Toy já adquiriu os direitos de uso de imagem dos Dinossauros, mas ainda não sabemos para qual finalidade. Se for para game, vai ser um estouro de faturamento, pois a moçada está pedindo. É o que mostrou uma pesquisa nossa.

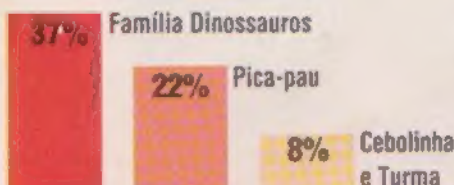
## FAMÍLIA DINOSSAUROS NA CABEÇA

### PESQUISA AÇÃO GAMES

### QUE PERSONAGEM FALTA PINTAR NUM GAME?

Durante dez dias, sondamos a preferência dos leitores para saber qual jogo já deveria ter sido lançado, mas os fabricantes estariam marcando bobeira. Vália personagem de gibi, filme ou desenho. Resultado: 37% exigiram a Família Dinossauros, a maioria num game com o Baby. Em segundo lugar ficou o Pica-Pau e em terceiro Cebolinha e sua Turma.

#### VENCEDORES



#### OUTROS VOTADOS

Akira ★ Jetsons ★ Jiraya ★ Thunder Cats ★ Snoopy ★ Pateta ★ Pelé ★ Magic Johnson ★ Eddie Murphy (Um Tira da Pesada) ★ Seleção Brasileira de Vôlei ★ Chapolin ★ Ursinho Puff

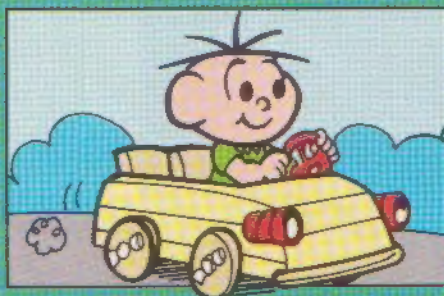
## HISTÓRIAS DA MOÇADA

### Baby Sauro em Onde Está a Mamãe?

Bolação do Bruno Ricardo Balcova, 12 anos, que quer esse jogo de dinossauro. Baby Sauro parte em busca da mamãe raptada e viaja por vários mundos até chegar ao presente. Nessa viagem, enfrenta seres mitológicos na Grécia Antiga, bruxas na idade Média, piratas da época das navegações. Até os dias de hoje, quando precisa vencer uma gang de rua. Mamadeiras e "bichos-rango" repõem as energias e a cadeirinha leva a outra fase. Mas o quente mesmo, é morder o rabo do papai: dá vida extra, mas isso é segredo!

### Cebolinha Contia Os Monstros do Espaço

Daniela Tolezano, de 11 anos, mora em São Paulo e quer um videogame do Cebolinha e sua Turma. O jogo seria assim: Cebolinha tem de destruir os perigosos monstros do espaço, mas os amigos dão uma força. Cascão ajuda a vencer nuvens de tempestade e a faminta Magali come as frutinhas nos estágios de bônus. O anjinho dá invencibilidade ou Continues e a carinha do Bidu dá power extra. Legal, não?



### Pica-pau bom de bico

Fabiano Koich Miguel, 16 anos, quer um jogo ecológico com seu herói predileto, com o pique de um Sonic. Ajude Pica-pau a derrotar os lenhadores, que estão acabando com as árvores da



terra. Em cada fase, ele tem de picar um certo número de árvores, para o bico não crescer e ele continuar rápido. Sementes dão power-ups e frutas dão velocidade. Buracos completados ou dez motosserras quebradas dão vida extra. E uma única passagem secreta levaria a um outro game, do pequeno pinguim contra os pescadores. Chocante.



... nos Estados Unidos, em abril de 1991, a Família Dinossauros...  
... levando todo o mundo. Pintou aqui, este ano, e a "dinomania"...  
... ameaça derrubar a liderança de Bart Simpson

## Eles são da Pré-História

... já reparou que eles são diferentes uns dos outros. Pois é,  
... a família Sinclair (nome deles lá nos States) não é de dinossauros,  
... eles não tinham chifres e nem comiam carne. O nome original  
... é Pterodactyl Tales, algo como Histórias de Pterodactilo.  
... referência ao maior animal voador conhecido, que também  
... é o vilão. Começa a o barato da série, que tra um sarro do  
... elemento humano, da família, da ecologia e da idéia de  
... disso. Os bichos adultos são inspirados em animais reais da  
... história, mas tiveram o visual todo inventado para ficarem  
... diferenciados.

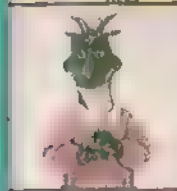
## Ano 63.000.003 AC. Pode?

Papai Dino, Mamãe Fran e os filhos formam uma família normal  
... ano 63.000.003 Antes de Cristo, quando os gnlos são  
... O mundo tem árvores demais e Dino sustenta a família  
... enhador numa empresa que derruba "florestas inúteis". Os  
... dinossauros acham que os homens das cavernas não têm futuro,  
... muito divertidos, por isso são desenhados em estampas  
... de parede ou de presente.

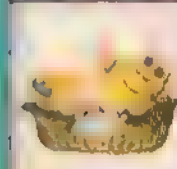
## UMA FAMÍLIA MUITO LÓUCA



**Dino da Silva Sauro (Earl Sinclair)** - É um  
papa Megarossauro que dá um duro  
danado como enhador e sofre nas mãos  
do patrão, o sr. Richfield, para deixar todo  
mundo feliz. Não tem ambições e, por isso,  
mesmo não consegue entender a família.



**Mamãe Fran** - Ela é uma Alossauro. Vive  
tranquila e feliz como "dona de caverna",  
mas sonha em ter uma "caverna" melhor,  
com uma linda vista da janela. Segura as  
barras da família e é apaixonada por Dino.  
Mas sabe que não vai ter a caverna nova.



**Baby Sauro** - É uma matraca que já saiu do ovo  
falando. Faz pergunta sobre tudo, diz sempre o  
que vai pela cabeça e morde o que passar na  
frente, especialmente a cauda do papai. Está o  
tempo todo querendo comida e perguntando  
pela mamãe. E não se deixa enganar.



**Bob (Robbie)** - Tem 14 anos e vive na maior  
crise de identidade, porque quer ser adulto  
mas acha os valores dos sauros "uma ossada  
velha". Por isso vive botando o pai contra a  
parede. Adora música a mil decibéis e não  
sabe como chegar nas garotas.



**Charlene** - É a filha do meio, o xodó do papai.  
Tem 12 anos, não está nem a pra nada e só  
gosta de fazer compras. É ligada em roupas  
cor-de-rosa chocking e passa o tempo todo  
imaginando um jeito de arrancar uma mesada  
maior. Adora cutucar os recaques do irmão.

**COMPARE SUA  
MELHOR MARCA  
COM AS DESTES  
FERAS**

### AVISO AOS FERAS

Garache na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e con-  
traste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence  
e a plataforma para a qual a identificação. Registros não acompanhados de  
fotografia não são considerados. Mande sua carta para: AÇÃO GAMES - SEÇÃO  
GAME OVER - Av. das Nações, 5777, CEP 05479-900 - São Paulo, SP.

### • SUPER NES •

Darius Twin	3.710.500	Equipe Gamery, MG
F-ZERO	1'59"95	Rodrigo Mello Schuelter, RJ
SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Samuel das Neves Cavalcanti, SP

### • NINTENDO •

ARKANOID	965.930	Rodrigo Teixeira Mendes, SP
BATTLETOADS	999.999	Andre Magalhães Petróz, SP • Daniel F. Lima Neto, SP • Jefferson Machado Reis, SP
DOUBLE DRAGON 2	999.990	Juliano Saiz Juch, SP
IRON SWORD	55.595.387	Eduardo Ahamina, SP
LIFE FORCE	6.560.650	Daniel F. Lima Neto, SP
MEGA MAN	9.999.900	Juliano Saiz Juch, SP
PINBALL	999.990	Rodrigo T. Mendes, SP
POPEYE	195.250	Rodrigo T. Mendes, SP
ROLLING THUNDER	204.640	Samuel Chiesa, RS
THE SIMPSONS 2	144.950	Juliano Saiz Juch, SP
TOTAL RECALL	999.990	Juliano Saiz Juch, SP

### • MASTER SYSTEM •

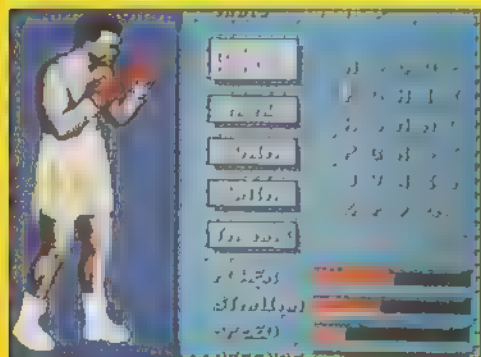
CASTLE OF ILLUSION	999.990	Renato D. Andrea Vain, RJ
JEWEL MASTER	1.112.800	Vicente Moraes Filho, SP
VIGILANTE	99.900	Anderson F. Leite, SP

### • MEGA DRIVE •

AIR BUSTER	1.140.260	Vicente Moraes Filho, SP
DEVIL'S CRASH	999.999.900	Gustavo dos S. Sayão, SP
GRANADA	316.560	Gustavo dos S. Sayão, SP
FANTASIA	6.514.260	Nilton Marcos Brito Jr., SP
GOLDEN AXE	277	Julio Becker, RJ
MERCS	9.999.990	Gustavo dos S. Sayão, SP
M.U.S.H.A.	133.533.530	Vicente Moraes Filho, SP
SHADOW DANCER	10.128.200	Vicente Moraes Filho, SP
SONIC	9.999.990	Edmison Caxeto, SP
SPIDER MAN	22.077.204	Jefferson E. V. Santana, RJ
SUPER MONACO GP	144	Rodrigo H. V. Marquez, MG
THUNDER FORCE 2	9.999.990	Roberto Falciano de Lima, SP



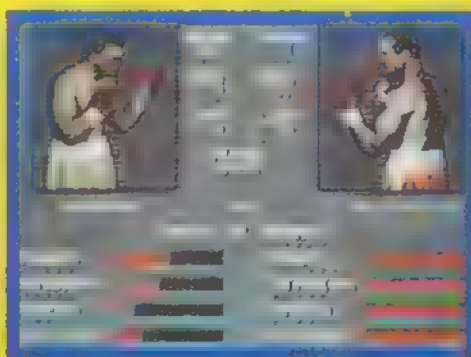
### ***Tipos invocados***

[illegible]

**No canto inferior direito da tela de configuração do lutador, defina os níveis de força, resistência, rapidez e defesa.**

**Faca sua carreira**

Assegurar a continuidade da produção e da distribuição de energia elétrica, a fim de garantir o bem-estar da população e a estabilidade econômica do país, são objetivos fundamentais da política energética brasileira. Nesse contexto, a regulamentação da atividade de geração, transmissão e distribuição de energia elétrica é essencial para garantir a segurança e a eficiência do sistema elétrico nacional.



**ESCOLHA  
BEM SEU ADVERSÁRIO**

Kenan de nate e de se enganar adver-  
 sario a jogo he da todas as lona a ois  
 necessita as para voce saber tem com quem  
 esta. Janda a pos can dele no ranking o  
 nivel de suas qua dades tecnicas suas.  
 sei cumprir ele. Uma informacao em que  
 voce tem de se car de miquado e na qual il dade  
 deruinds que tera a luta com cada adversario

**Escolha o seu bônus**

Depois de tudo isso, dependo  
do meu suado de suor e do  
meu feto, da minha rede de no-  
ta escolar. Se eu não souumen-  
sou poder, o sistema de ensino e  
poder de defesa. Cada um se  
e eu tenho o direito de me, e  
então, as minhas vontades, e  
deus. Isso que é a vida, e eu  
e eu, mas está precisando



**Procure aumentar seus níveis técnicos de maneira equilibrada**

# ALCUNS

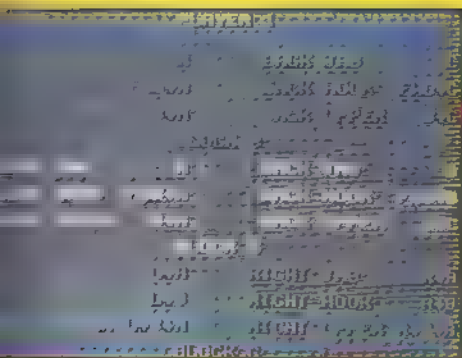
# HEALTH CLUB

Da maneira mais eficaz, aumentando sua força resistiva, velocidade e defesa.

# SPEED BOOST

Boia opcao de  
ver p ec sua  
del. Aumenta  
nive s de torç





...as que você esteja a fim de variar, escolha as duas primeiras configurações: são mais fáceis.

## Movimentos e comandos

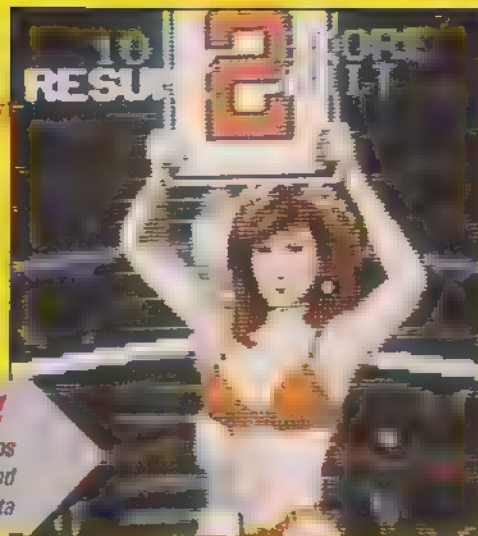
Controls do menu principal, você encontra três configurações de joysticks. Todos os movimentos: jabs, uppers e hooks. Nas duas primeiras, estes golpes são feitos (eu) a partir de trás (back) configuração, têm-se as mesmas a luta começa de partem da mão esquerda (left) back e o movimento, ou a popular "guarda alta".

## CÂMERA NO RINGUE

A parte superior da tela mostra o ringue e os boxeadores vistos de cima. Dá pra ver também a câmera de TV rodando em volta do ringue, indicando o ângulo em que você vê a luta. É um detalhe pequeno, mas muito atencioso do pessoal da Sega.

## OLHA A GATA!

No boxe, nem tudo são brutamontes lutando e superciliosos abertos. Uma gatinha loira cruza o ringue entre um round e outro. Sozinhos o hino nacional para compilar a festa.



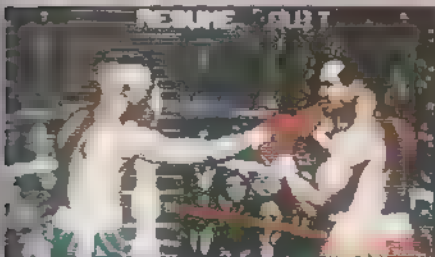
## COMO HOLYFIELD TORNOU-SE CAMPEÃO

Las Vegas, 25 de outubro de 1990. De um lado do ringue, o campeão dos pesos pesados pela Associação Mundial de Boxe, James Buster Douglas, 111 kg. Do outro, pesando 94 kg, o desafiante Evander Holyfield. Buster Douglas passava a noite com o orgulho de ter tirado o título de campeão do mundo de Mike Tyson. Mas no ringue, com um direito de direita aos 10 segundos do terceiro round, apodera-se do título de campeão mundial, que conserva até hoje.

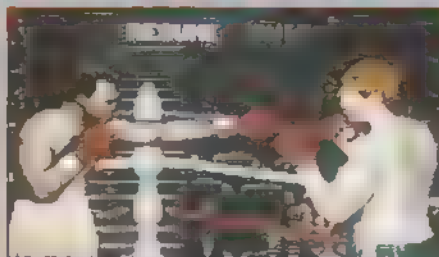
## MOVIMENTOS DO BOXE



**Upper** - O soco sai de baixo para cima, com o uso do corpo. O back e o front upper são os golpes mais fortes.



**Jab** - Um soco curtinho, ideal para abrir a guarda do adversário. Aplique uma série deles depois encaixar um golpe mais forte.



**Gancho** - Neste movimento, o soco sai de baixo para cima, com o corpo curvado. É um golpe muito forte.



**Bloqueio** - Também conhecido como guarda, é o movimento defensivo do boxeador. Bloqueia golpes no abdômen e cabeça.

## DICAS ESPERTAS PARA UMA BOA LUTA

★ **Acione o seu bloqueio enquanto aproxima-se do adversário. Assim, ele não pegará você de surpresa.**

★ **Enquanto não sacar qual é a do seu oponente, fique à meia distância arriscando uns lead jabs.**

★ **Quando você cair, aperte rapidamente o botão que manda o jogo para levantar-se e continuar.**

★ **Para encaixar golpes quando o adversário estiver curvado, curve-se você também pressionando o Direcional para baixo.**

★ **Quanto mais forte o adversário, mais perto você tem de chegar dele para atingi-lo com eficiência.**

★ **Tente empurrar seu oponente contra as cordas. Quando você conseguir prendê-lo, será o dono da situação.**

★ **Os golpes que mais funcionam contra Evander Holyfield são back upper e back hook.**

## BÔNUS IMPORTANTES

### RING POWER HEAD GUARD MULTI-GYM

Com este bônus, você ganha mais quatro barrinhas em seu medidor de força.

Sua defesa anda fraca? Então, Japan e este bônus e você vai ganhar mais quatro barrinhas.

Nada como fazer mais uma jogada para ganhar quatro barrinhas de força e uma de resistência.





## Uma vida e muitos itens

Sua missão não é fácil, pois você começa com apenas uma vida e nenhum Continue. Mas relaxe: há vários outros espalhados pelas fases. Portanto, seja bem curioso e vasculhe todos os cantos. Você corre o risco de ganhar não apenas Continues, mas também life e outras cositas mais.

Além de seu tiro poderoso em forma de raio, você tem quatro monstros amigos para ajudá-lo. Cada um possui uma qualidade diferente. O melhor para todas as situações é o que explode tudo o que se encontra na tela. Mas, vale a pena testar os outros monstros.

## 8 Fases Lindas

Seu desafio é constante nas oito longas fases do game. Você anda na água, dentro de cavernas, em naves e muito mais. Enfim, cada fase apresenta dificuldades diferentes. Só duas coisas não mudam nunca: a beleza dos gráficos e a profusão de itens.

A parte técnica do game realmente impressiona. Você pode escolher entre, nada mais nada menos, 182 tipos de música. Se você curte um som, com certeza vai delirar com a verdadeira orquestra que anima a ação em *Alisia Dragoon*. Vamos às principais dicas!

**Este game exige espírito fuçador. Existem muitos itens escondidos e várias passagens secretas. Lembrete: você só tem uma vida e nenhum Continue**



**Espere o seu tiro ter força total para detonar com o thunder. Aproveite para atirar nas paredes. De repente você acha uma bela passagem secreta**



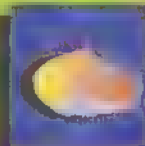
A última visita do maligno Baldour à Terra foi devastadora. Após um longo trabalho de reconstrução, o planeta está quase se recuperando. Mas Omah, criado de Baldour, resolve estragar a festa e trazê-lo de volta. Perigo à vista!

Você é Alisia Dragoon, filha do mago que tentou deter Baldour em sua primeira investida. Alisia viu seu pai ser torturado até a morte, mas sua vida foi poupada. E este foi o único grande erro de Baldour. Ela adquiriu poderes mágicos iguais aos de seu pai. E quer vingança!

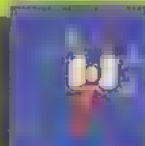
## ITENS



LIFE DA  
ALISIA



LIFE DOS  
MONSTROS



INVENCI-  
BILIDADE



PODER  
DO RAIO



CONTINUE



## FASE 1

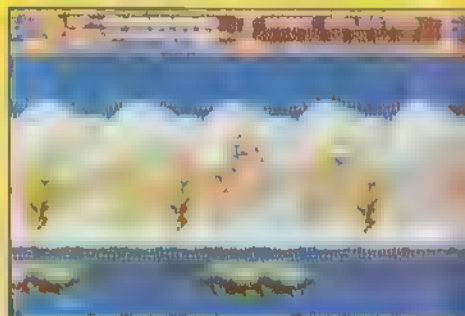
Use o sol logo de saída. Ele é seu monstro mais fraco, portanto não desperdiçe os melhores monstros com os inimigos mais fáceis. Use o monstro de explosão para acabar com o chefe da fase.



Pule no lado esquerdo do pilar bege para pegar um item. Ele aumenta o power do monstro. Escolha o da explosão.

## FASE 2

Água à vista! Não se empolgue demais porque as vitórias-régias são perigosas. Vasculhe bem todos os cantos à procura de itens.



Suba na mágica das fadas para alcançar a plataforma de cima. Ao chegar no alto, pule para conseguir um Continue extra.



Fique parado na ilha, atirando e desviando. Quando o chefe vier pra cima, pule e depois acerte a sua boca.



# MONSTROS AMIGOS

Alisia tem 4 ajudantes muito especiais. Um solta 3 bolas de fogo, outro joga bumerangues. O monstro que explode tudo na tela é o melhor e o que parece um sol, o mais fraquinho



## FASE 3

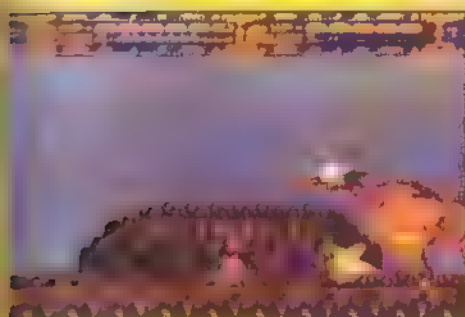
Incrível com formato de baleia é o 14 batalha da terceira fase. Antes de ela, destrua os canhões. O chefe é a cabeça da baleia. É só atirar quando ele sair na direita e depois continuar a atirar em seu corpo.



Para pegar itens na boca da baleia? Life para você e o monstro. Logo a seguir, pule para a plataforma e continue para descolar mais itens

## FASE 4

A boa dica para esta fase é vasculhar a parte de baixo da tela. Depois é só ir para a traseira da saída.

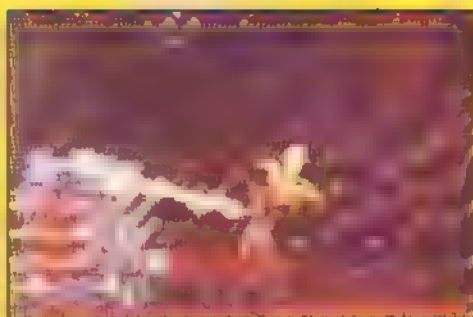


A fase da fase parece um diabinho. Use o monstro da explosão para derrotá-lo. E desvie sempre!

## FASE 5

Alisia está em uma linda caverna. Logo ela te dá duas opções: descer ou seguir em frente. Há várias passagens secretas e tortuosos caminhos.

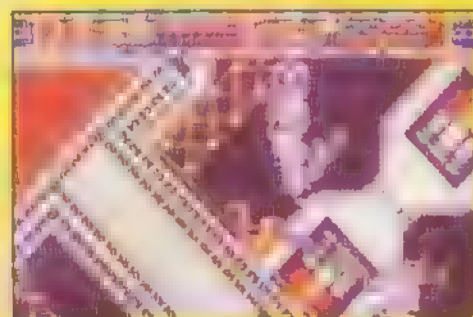
Os monstros têm um power. Vale a pena usar aquele que estiver com a energia mais alta. Seleccione aquele que deseja usar a qualquer hora



Fique na plataforma do meio atirando no chefe. Quando ele chegar perto, pule e acerte suas costas. Tome cuidado na hora em que ele atirar de trás para frente

## FASE 6

Chegou a hora de brigar dentro de uma espaçonave. A tela é meio torta, o que confunde um pouco. Há uma enorme descida. A saída fica na primeira à direita. Antes de prosseguir vá para baixo pegar life. Continues e outros itens. Fique esperto: agora a saída está à esquerda



Fique no meio da plataforma inclinada da esquerda. Atire sempre usando o monstro da explosão. Destrua as metralhadoras várias vezes

## FASE 7

No castelo, vá subindo sempre até encontrar três guardas. Pegue uma passagem para encontrar o subchefe



Pronto para o subchefe? Fique no canto da tela. Elimine dois. Troque de lado, sempre atirando no meio do caminho. Repita a operação várias vezes



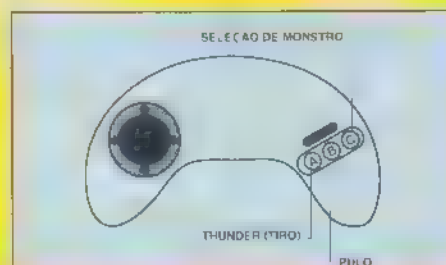
As plataformas triangulares são um verdadeiro labirinto. Siga a seguinte ordem: a de baixo, a direita, em cima, direita, a de baixo, esquerda e esquerda. Ufa!

## FASE 8

Ao contrário das outras sete fases do game, a oitava só traz dois inimigos. Mas não é motivo para alegria, eles são quase impossíveis. Se você não morrer no subchefe, enfrentará o temido e nojento chefe final. Prepare-se!



Que cara estranho! Espere sua chegada. Vá pulando as cobras e atirando sempre. Depois, fique à direita esperando as bolas de fogo. Quando ele atirar, fuja para a esquerda. Faça isso diversas vezes. E boa sorte!







## NHL HOCKEY

Nos países com inverno rigoroso, a neve faz parte da vida das pessoas. E a garotada aprende a patinar logo após aprender a andar. Tudo isso faz com que o hóquei seja o esporte mais popular em países como o Canadá e mesmo em algumas nações européias.

O campeonato da NHL (National Hockey League, a Liga Nacional de Hóquei) é o mais disputado de todos e envolve times do Canadá e dos States. Corresponde à primeira divisão do hóquei. É onde estão alguns dos melhores e mais bem pagos jogadores do mundo.

**Cada botão tem uma função diferente se você está com o disco ou tentando recuperá-lo**

### COM O DISCO

CHUTA PASSA



DA PRECISAO AO CHUTE

### SEM O DISCO

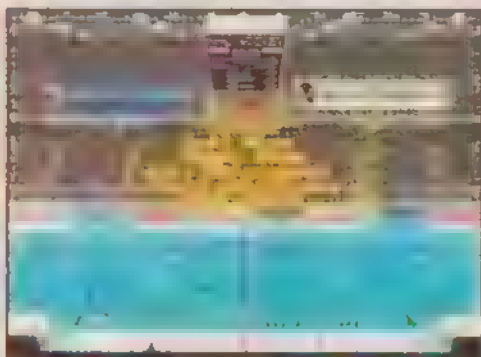
CORRE MAIS RÁPIDO MUDA A SETA



ROUBA O DISCO



O canadense Wayne Gretzky, a maior lera do Hoquei



Fique de olho nas qualidades das equipes. Não escolha um time com um goleiro fraco. Quanto mais recheado o plantel, mais chances de vencer



Você já reparou no tamanho do gol? Pois bem, é quase impossível fazer gol direto. Então, a manha é ficar esperando o rebote para colocar o disco nas redes

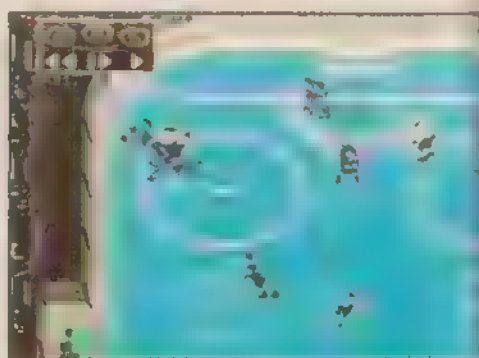
### Grana Preta

Só para ter uma idéia da grana que rola, em 88 o canadense Wayne Gretzky foi transferido para o Los Angeles Kings pela bagatela de 20 milhões de dólares. Gretzky é o Pelé do hóquei e fatura os tubos anunciando artigos esportivos.

As partidas da NHL têm uma média superior a 15.000 pagantes por jogo durante o campeonato. Nos playoffs, a etapa final, a média sobe e não se vê um branco sequer nas arquibancadas dos ginásios futuristas. As torcidas são fanáticas e a rivalidade é parecida com a do futebol no Brasil.



Quando estiver cara a cara com o goleiro, vá para o lado e chute cruzado bem no cantinho. É o ponto mais vulnerável da meta adversária



Não tenha piedade dos adversários. Use o seu taco para passar rasteiras e roubar o disco. Aproveite para rir bastante com os tombos inusitados dos atletas

### Simulação Perfeita

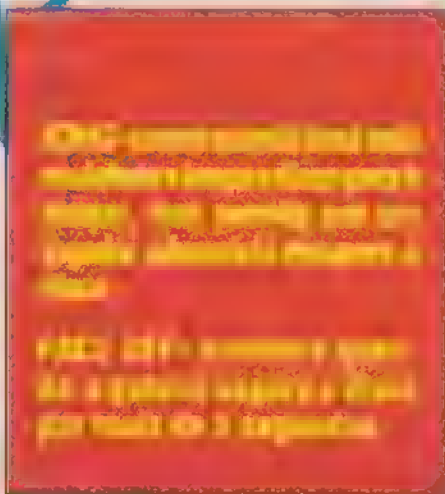
NHL Hockey já é um clássico dos games de esporte. Os movimentos são sincronizados, o controle dos jogadores é impressionante e as dificuldades do jogo de verdade estão muito bem simuladas. E mais: se você quiser sacar melhor as jogadas, é só escolher o REPLAY. Esse recurso supersofisticado permite rever tudo até em câmera lenta.

Logo de cara você escolhe se prefere jogar uma partida normal (REGULAR SEASON) ou uma série de PLAYOFFS. Decide ainda se joga com o computador, em casa (com a torcida a favor) ou fora contra um amigo. Qualquer escolha garante uma diversão nota dez!

### Ziguezague alucinante

Para se dar bem nas partidas, o lance é ser rápido na troca de passes e não perdoar nos "chutes". Uma boa tática é ir conduzindo o disco em ziguezague até as proximidades do gol adversário. Daí é só passar rapidamente e não ter piedade na hora de marcar o goleiro.

Quem não conhece o esporte pode ter problemas com as penalidades (penalties). A solução é selecionar PENALTIES OFF para não se preocupar com as regras e pegar as manhas do jogo. A mesma opção vale para a opção LINE. Deixe tudo OFF.





FRONTE O COMPUTADOR COM OS MELHORES TIMES. SELECIONANDO OS PIORES COMO ADVERSÁRIOS

BEST OF TIMES

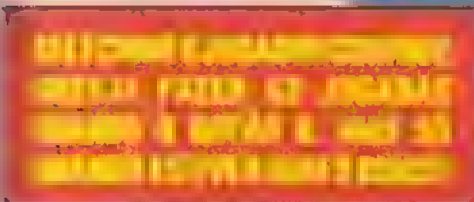
WORST OF TIMES

■ Chicago Blackhawks  
■ Boston Bruins  
■ Montreal Canadiens  
■ Toronto Maple Leafs  
■ Calgary Flames

■ Wales All Stars  
■ Hartford Whalers  
■ San Jose Sharks  
■ Campbell All Stars



Não desça com tudo para o ataque. Se pinta um contra-ataque, seu goleiro ficará cara a cara com os atacantes. Use C para dar bons piques



## Luta livre na quadra

Quem não conhece hóquei acha o esporte muito violento. Até com certa razão: as lutas entre os jogadores são freqüentes nas partidas. Mas NHL Hockey não escapa nenhum detalhe! Até as brigas são realidade na tela. E nas estatísticas você pode conferir quantas brigas houve.

São 24 times para você escolher. Uns são outros nem tanto. Portanto, dê uma olhada nas características de cada time antes de montar a sua equipe. Um último conselho: escolha a locadora mais próxima e delicie-se com um game nota 10. Com louvor!

## JORDAN VS. BIRD

Michael Jordan e Larry Bird são dois dos maiores jogadores de basquete de todos os tempos. Jordan é especialista em enterradas, enquanto Bird é fera no arremesso de três pontos. Ambos detonam nas assistências. Eles mereciam um game melhor.

Jordan vs. Bird é uma mistura de treinamento e jogo de aquecimento, aquele que você joga com um amigo antes do resto do time chegar. Só tem uma coisa bem legal: as jogadas parecem reais. Mas não é o suficiente para deixar o jogo divertido. Afinal, do que adianta treinar e ficar craque se você não pode aplicar as jogadas em uma partida de verdade?

### 3 modalidades

Você pode treinar enterradas e arremessos de três pontos ou jogar o famoso um contra um em uma cesta só. A parte das enterradas é a mais legal: Jordan faz malabarismos inacreditáveis que são julgados por uma comissão de cinco juizes. Nota mínima: zero. Nota máxima: 10. O problema é que são apenas três tentativas. Ou seja: quando está começando a ficar legal, acaba.

Bird é quem treina o lance de três pontos. É o maior barato fazer grandes cestas, mas também é muito chato ficar arremessando sozinho. Ou seja: não tente jogar se estiver com sono.

### Competição

Jordan e Bird só se encontram para disputar o "21" (é a disputa entre dois jogadores que geralmente vai a 21, daí o nome). Com apenas um garrafão para se movimentar, as jogadas ficam espremidas e a saída para ganhar é marcar forte, em cima. Nada de jogadas espetaculares, apenas dois craques jogando como amadores.

Jordan Vs. Bird é um game feito para os fãs dos dois monstros sagrados do basquete. Se você gosta de Magic Johnson ou é nacionalista e acha Oscar o máximo dos máximos, mantenha distância. Mas não desanime. Há uns poucos loucos (ou visionários?) que acharam Jordan Vs. Bird um dos grandes games de esporte do ano. Nossos pilotos quase caíram no sono. Faça o teste da paciência!



No arremesso de 3 pontos, A pega a bola, B pula e C solta a bola. Aperte C quando estiver no auge do salto. Você precisa ser uma maquininha. Não fique comemorando



Na hora da enterrada, A faz começar a correr. Segurando B, Jordan salta. Ao soltar B, ele solta a bola para tentar enterrar. Treine bastante, pois é difícil!



No modo ONE-ON-ONE, A pega a bola do adversário, B dá o arremesso normal e C dá um gancho em direção à cesta

### JORDAN vs. BIRD/Eletronic Arts

Esporte 1 a 4 jogadores 4 mega



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

São dez tipos de enterradas. Algumas "normais" e outras cinematográficas. Dê uma olhada no esquema de cada uma na hora de escolher as três que você irá tentar



## ROLLING THUNDER 2

### PASSWORDS NORMAIS

#### FASE 2

A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET

#### FASE 3

A NATURAL FIGHTER CREATED THE FUTURE

#### FASE 4

A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON

#### FASE 5

A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER

#### FASE 6

A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET

#### FASE 7

A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET

#### FASE 8

A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

#### FASE 9

A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER

#### FASE 10

A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE

#### FASE 11

A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

### OPTIMA TASK 11



### PASSWORDS ESPECIAIS

#### FASE 1

A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS

#### FASE 2

A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE

#### FASE 3

A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE

#### FASE 4

A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON

#### FASE 5

A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS

#### FASE 6

A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET

#### FASE 7

A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

#### FASE 8

A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE

#### FASE 9

A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET

#### FASE 10

A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER

#### FASE 11

A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

### SUPER VOLLEY BALL

**Bloqueio Triplo-** Para conseguir esta verdadeira parede humana, aperte B duas vezes seguidas. É o único jeito de anular a jogada mais perigosa de todas: a cortada da linha dos 3 metros.

**Finta de rede** - Para desorientar o bloqueio adversário, recepcione com o Direcional para baixo e aperte A. Desse modo, o levantador manda a bola para o atacante que vem de trás. É só sair para comemorar.

**Deixadinha-** Quando o bloqueio parecer intransponível, aperte A e o Direcional pra cima. Você engana o bloqueio e ainda dá trabalho para a recepção do adversário.

### DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

**Superdesafio** - Que tal enfrentar o próprio David Robinson e seu Dream Team? Então, escolha a opção Tournament e ganhe todas as parti-

das (são 3 eliminatórias, uma semifinal e a grande final). Quando você pensava que era só festejar a conquista, David Robinson desce à quadra para desafiá-lo. E aí o negócio pega fogo!

### MARBLE MADNESS

**Tempo extra** - Selecione o game para dois jogadores e acabe o percurso em primeiro. Você ganha mais tempo por terminar em primeiro (fora o tempo extra que você não utilizou para completar a fase)



# ROBOCOP 3

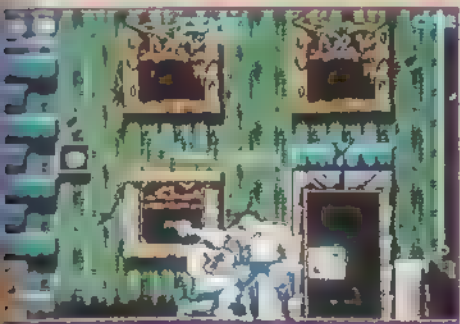
Enquanto aguardamos sua volta ao cinema, o policial metaleiro já está arrasando quarteirões em seu primeiro game para o Super NES. Robocop 3 é um jogo de ação garantido e desafio capaz de arrepiar até os jogadores mais experientes. Os gráficos são muito bem-feitos e a trilha sonora é chocante

## Sem moleza

No cinema Robocop é um andróide quase indestrutível, mas no game não. Se você não tem uma altura muito grande, espatifado e pesar da armadura de aço, os tiros dos bandidos tiram-lhe belos bocados de energia. O game não dá chances para faturar pontos extras – são apenas três e olhe lá. E quando você perder uma, não tem moleza: volta para o início do estágio. O mesmo acontece quando você pega um Continue (são cinco no total). Sentiu? Então fique sabendo ainda que a munição é limitada.

## FASE 1

Nas ruas da cidade, aprenda a atirar para cima e tire proveito da arma de três tiros. Economize munição para a segunda metade da fase, onde aparecem uns bandidos muito chatos.



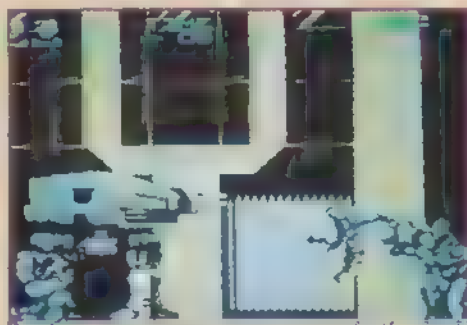
Para economizar munição, agache e deixe os bandidos chegarem perto. Use socos em vez de balas



	<b>PISTOLA</b> arma normal do jogo, com munição inicial de 100 tiros
	<b>3 TIROS</b> têm a mesma potência da pistola, mas espalha tiros em três direções. Munição inicial de 200
	<b>LASER</b> mais forte que as anteriores, tem munição inicial de apenas 30
	<b>FOGO</b> seu efeito é forte, mas o alcance é pequeno. Munição inicial de 400
	<b>MÍSSIL</b> arma realmente destruidora, tem munição inicial de apenas 10

## FASE 2

Logo no começo você sobe de elevador pelo lado de fora do prédio. O fogo cruzado é muito intenso e pode deixar Robocop tão furado quanto um ralador de queijo. Quando aparecer uma esteira rolante, pegue uma carona nela desviando-se das pedras. Na segunda metade da fase, você vai para uma garagem-subsolo lotada de perigos.

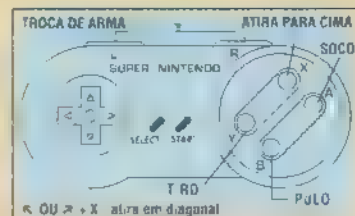


O robô ED-209 é seu aliado. Fique ao lado dele detonando os bandidos assim que aparecerem. Só depois do tiroteio pegue o item de energia



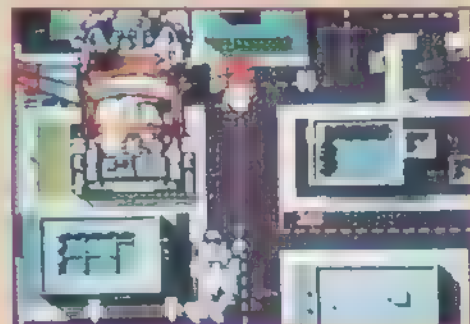
Use o lança-chamas contra o chefe da fase. Seu ponto vulnerável é a cabeça

ENERGIA	MUNIÇÃO (75 balas para arma normal)	ARMAS ESPECIAIS	BÔNUS



## FASE 3

Nesta aventura voadora de Robocop, você começa detonando minas vermelhas. Depois pintam uns motoqueiros voadores que também atiram. Na etapa seguinte, o pessoal lá de baixo começa a mandar chumbo. Use o botão X para atirar para baixo.



Movimente-se bastante para fugir do chefe da fase e acerte-o em qualquer lugar

## FASE 4

Agora Robocop está num castelo onde os inimigos são mais rápidos e abusados. Quando eles estiverem de pé, agache-se para sair da linha de fogo. E quando eles estiverem agachados, você pode saltar seus tiros



Para fazer Robocop subir as escadas, faça-o pular de um degrau a outro





# MARIO PAINT



MARIO PAINT/Nintendo

Desenho

1 Jogador



cores



figuras



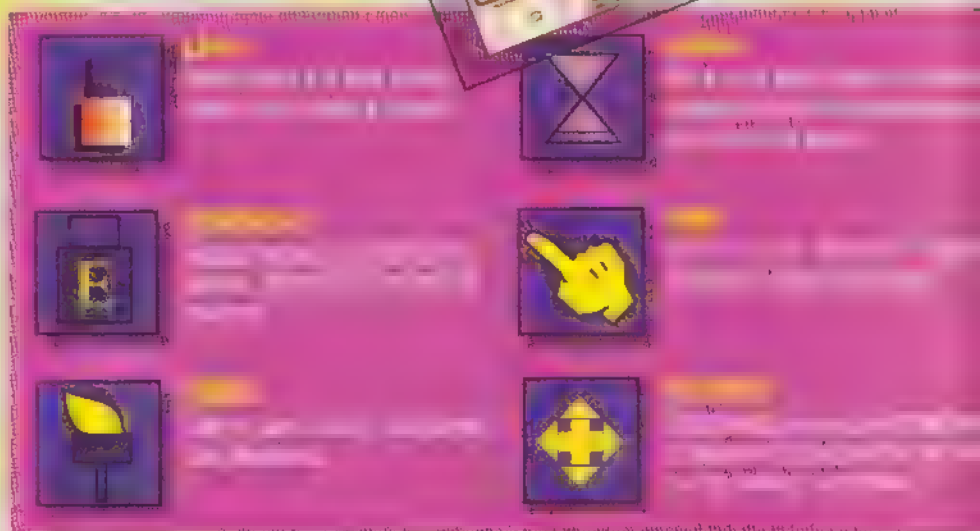
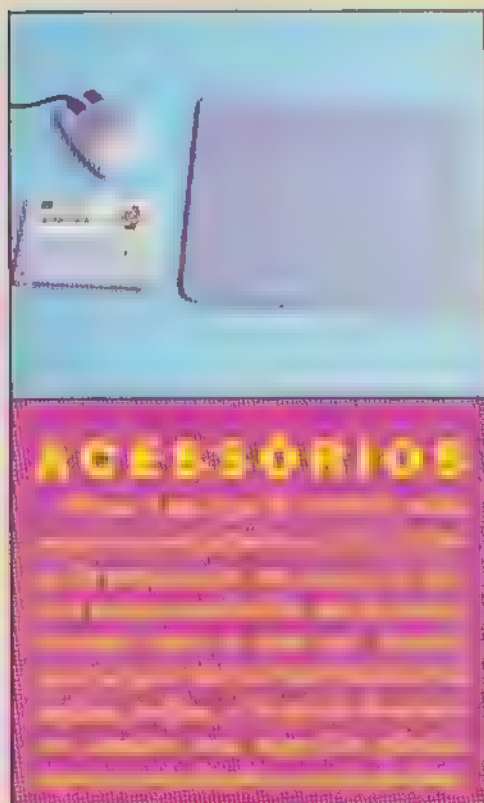
funções

Desta vez, o mais famoso personagem dos videogames não está metido com Koopas, princesas, moedinhas nem tartarugas. Mario, agora, resolveu dar uma de artista. O cartucho Mario Paint não é propriamente um game, mas um programa de desenho com um montão de recursos - cores, figuras, música, animação, vários tipos de instrumentos e traçados. Para facilitar seu uso, dois acessórios inéditos acompanham o cartucho: um mouse e uma prancheta plástica.

O lançamento da Nintendo tem tudo para agradar quem gosta de desenho - especialmente os que estiverem na faixa dos 10 anos. É muito fácil de usar, pois todas as funções estão representadas por figuras. Mario Paint tem apenas três defeitos. O número de cores é muito limitado (15, no total). Sua memória armazena apenas um desenho por vez - seria legal poder guardar mais desenhos. E a espessura do traço mais fino e ainda muito grossa, deixando os desenhos muito serrilhados.

## Tela de Desenho

Sua imaginação não tem limites com Mario Paint. Repare que na borda de cima da tela estão suas opções de cores. Já na borda de baixo há uma série de figuras para as funções especiais. Veja aqui quais são elas:



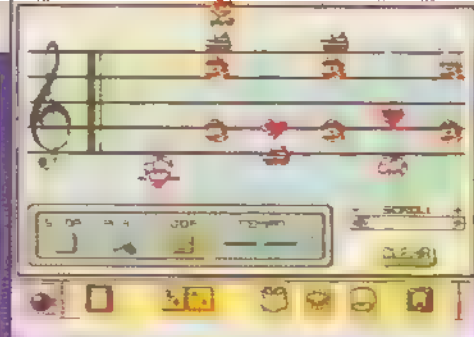


# MENU DE OPÇÕES

Este menu de opções permite que você configure o jogo de acordo com suas preferências. Você pode escolher o idioma, o nível de dificuldade, o tipo de controle e muito mais. Basta clicar no ícone desejado para acessar as configurações.



Selecione o personagem que deseja jogar. Cada personagem possui habilidades únicas que podem influenciar o jogo.



Configure o sistema de som e a música de acordo com suas preferências.



Escolha o tipo de música que deseja ouvir durante o jogo.



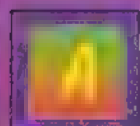
Selecione o mapa ou o cenário onde o jogo será realizado.



Explore a história do jogo e descubra os segredos escondidos.



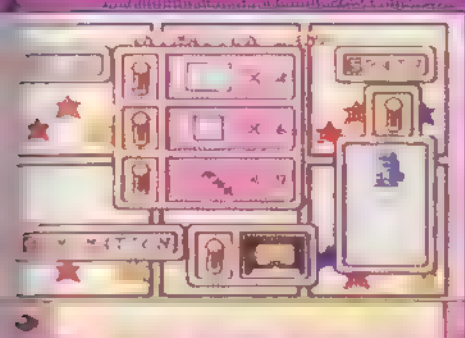
Configure o layout do teclado e o tipo de controle que deseja usar.



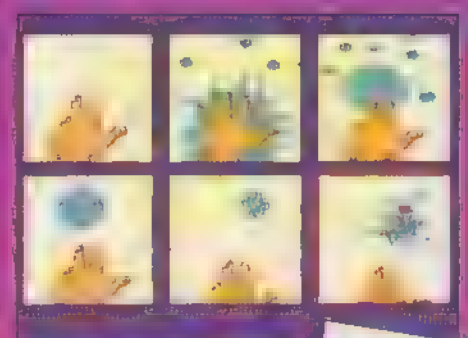
Selecione o nível de dificuldade do jogo.



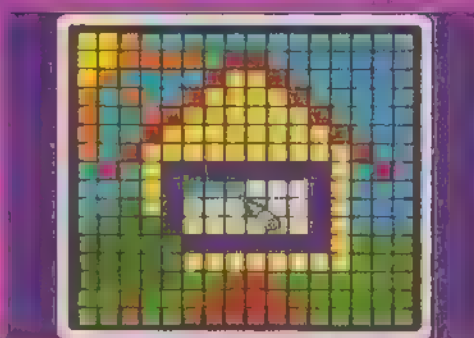
Explore a história do jogo e descubra os segredos escondidos.



Configure todas as opções do jogo em um único local.



Selecione a imagem que deseja usar como fundo de tela.

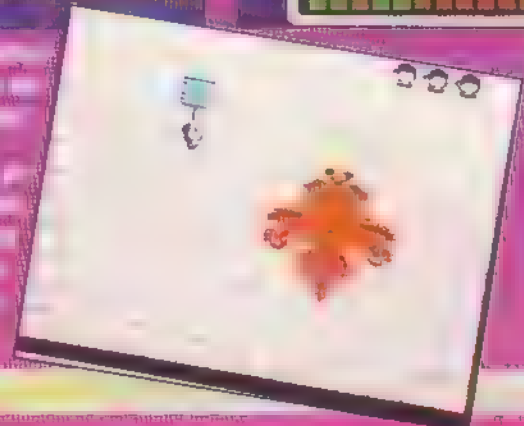


Selecione o mapa ou o cenário onde o jogo será realizado.



Selecione o personagem que deseja jogar.

Configure o sistema de som e a música de acordo com suas preferências.



Selecione o personagem que deseja jogar.



Selecione o personagem que deseja jogar.



Selecione o personagem que deseja jogar.



Selecione o personagem que deseja jogar.



Selecione o personagem que deseja jogar.





# SUPER BOWLING

*Cheio de manhas e lances emocionantes, o boliche é um esporte perfeito para reunir a galera e passar momentos divertidos. Sem filas e intermináveis horas de espera para alugar uma pista, você e sua turma já podem praticar um bom boliche em casa. Super Bowling é um jogo para até quatro participantes capaz de agradar os reis do strike ou da canaleta. Divirta-se!*

## Quem vai ser o peru

O game oferece três modos para jogar. O Practice dispensa comentários: só pra treinar. No Turkey Bowl rola a competição Turkey, em inglês, significa peru — gíria do ramo para o jogador menos experiente. Então você já sabe qual será o título do lanterninha no final de cada rodada... Em compensação, toda vez que detonar os pinos, seu jogador receberá uma latinha de cerveja (ou uma flor, se o personagem escolhido for mulher). Há ainda o Golf Mode, modalidade em que os pinos aparecem com uma arrumação diferente a cada jogada. É um bom teste para a sua pontaria.



O jogo mostra sempre a formação dos pinos à esquerda da tela. Esta informação é fundamental no Golf Mode

## Opções

Começando pela bola, existem 10 tipos a sua escolha, indo do número 6 ao 16. Nesta escala, o que muda é o tamanho e peso das bolas. Quando mais leve, mais adequada ela é para jogadas de efeito. Por outro lado seu impacto contra os pinos é menor. Bolas

pesadas explodem os pinos, mas não são boas para jogadas de efeito. Há ainda o tipo de pista: ela pode ser totalmente encerada, meio encerada ou sem cera. A cera (wax) deixa a bola deslizar mais solta e amacia a pista para jogadas de efeito.



Nem leve, nem pesada, a bola 10 é a mais indicada para principiantes

## Como jogar

Primeiro, regule a posição da flechinha laranja (botões R e L) acima dos pinos pra indicar onde você quer acertar. Depois, coloque seu jogador no alinhamento correto (Direcional) seguindo as marquinhas na cabeceira da pista. Apertando o A, surge na tela uma barra para a definição do efeito. Aperte o A novamente e surgirá o medidor de força. Use o A para o arremesso.



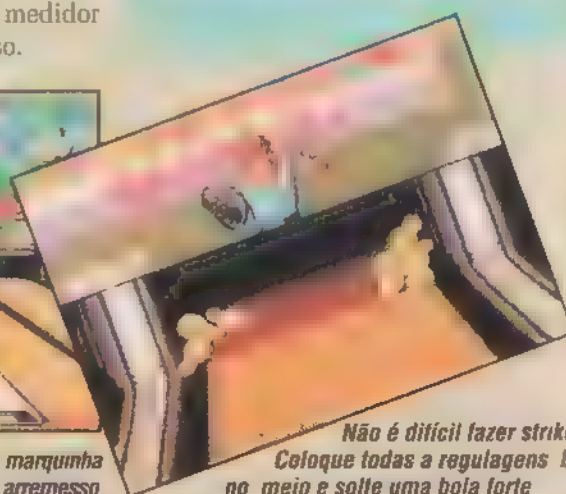
O ombro do jogador deve ficar sobre a marquinha escolhida na cabeceira para direcionar o arremesso

## Regras e pontuação

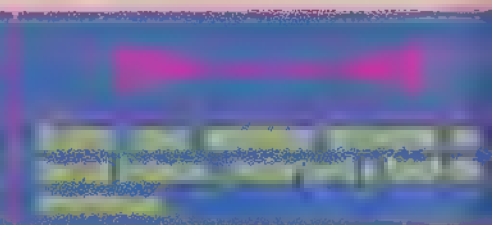
Cada jogador tem direito a dois arremessos por rodada. Se logo de cara você der um strike (derrubar todos os pinos), não precisa jogar a segunda bola. Os pontos são marcados por pinos derrubados. Mas quando se consegue strike ou spares (derrubar todos os pinos em duas jogadas), os pontos começam a acumular-se no marcador. Veja como a coisa funciona:



1. A primeira rodada deu spare, com nove pinos na primeira bola e um na segunda. Até o resultado da segunda rodada, os pontos não são somados

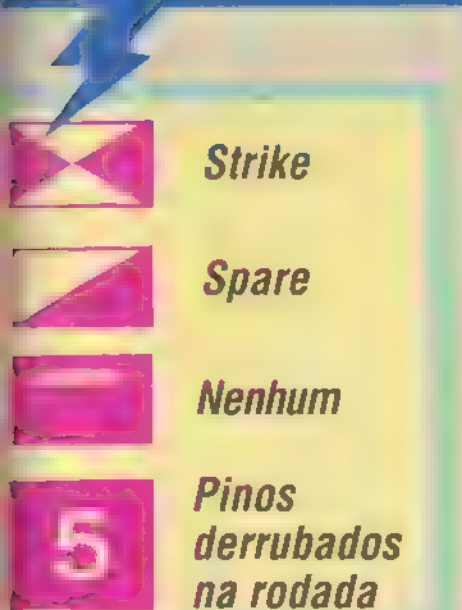


Não é difícil fazer strike. Coloque todas as regulagens bem no meio e solte uma bola forte





# SÍMBOLOS



**Strike**

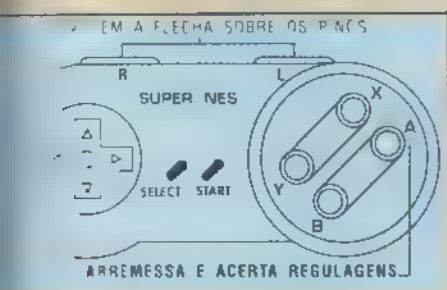
**Spare**

**Nenhum**

**Pinos derrubados na rodada**

...ndi, marcou dez strikes. Além disso, marcou um spare (com os 10 do spare da rodada, fechando-a em 20 pontos

...terceira rodada deu 8 pinos na primeira e mais 1 na segunda. Somam-se os pontos com os 10 do strike anterior dá 19. Com mais 20 da primeira dá 39. Como a terceira rodada não dá strike, nem spare, você já pode somar 9 pontos dela com os 39 da primeira que soma 48. Parece difícil, mas não é. Entenda numa boa



## HAT TRICK HERO

Mais um sucesso dos arcades que faz sua estréia no 16 bits da Nintendo. Tudo bem que o futebol não está tão na moda quanto o vôlei. Mas ainda é o esporte brasileiro por excelência. E este Hat Trick Hero não decepciona.

É o maior barato poder enfrentar algumas das maiores seleções do mundo em um minicampeonato. Você pode escolher entre seis feras (Brasil, Argentina, Alemanha, Inglaterra, Itália e Holanda) e dois azarões (Japão e Estados Unidos).

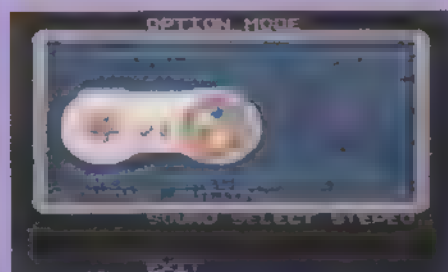
### Como se Joga

Você pode fazer altas jogadas, dignas de Pelé. Bicicletas, chutes no ângulo, carrinhos e muito mais. Para ter um bom desempenho, o lance é trocar passes rapidamente. Controlar o goleiro com segurança é meio caminho para a vitória pois ele também arma jogadas de ataque. Apertando Y ele dá um chutão pra frente. Para repor a bola com as mãos, aperte B. E fique de olho na parte superior da tela. É lá que você controla o posicionamento de seus jogadores e a tática do time.



O pênalti é fácil de defender. Espere o adversário chutar e pule logo em seguida para o canto escolhido. Converter a penalidade máxima é bem mais complicado. O lance é escolher um canto e chutar com muita vontade.

Você não pode escolher o nível de dificuldade das partidas. Em compensação, pode treinar pênaltis, selecionar um dos sete tipos de música e definir o tempo de jogo (3, 4 ou 5 minutos).



Na tela de opções, coloque no PLAY GUIDE para descobrir como realizar jogadas mirabolantes. Os comandos básicos são: A- chute e B- passe

Como já dizia Telê Santana, o jogo é pelas pontas. Vá até a linha de fundo e cruze para a pequena área. Chute de primeira e corra para o abraço

É uma pena não poder escolher todos os jogadores do seu time. Você escolhe apenas um entre quatro. Mas isso não estraga a sua diversão. Até o juiz, superbarrigudo, é muito engraçado. Compre refrigerante, faça pipoca e dispute a sua própria Copa. Hat Trick Hero é ideal para jogar com a moçada.



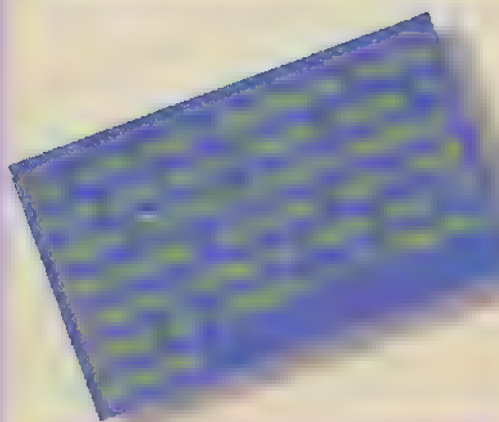
O cruzamento é mortal! Marque em cima e dê carrinhos para impedir que a bola chegue a área. Senão, um abraço



Chute da intermediária, um pouco à esquerda da marca do pênalti. É praticamente indefensável!







1	UUUUUUW	105
2	FSS3524	102
3	MNSUKIA	99
4	V2GEAMP	96
5	EGFSQYA	91
6	VOHMYRZ	87
7	EZZ3AHE	84
8	ZHVMIWJ	80
9	MS1FWEQ	77
10	N3U2CZN	74
11	3ZO25Q6	71
12	FVUHCGN	66
13	EEFFYIJ	61
14	V1FLAKU	51
15	3ZHZYON	46
16	NVNNQ45	40
17	MEGG4LB	36
18	FEEMRLM	34
19	ENOOBNF	25
20	FFGEXTF	15

**ATENÇÃO:** passwords para cartucho japonês.

Fique ligado também na continuação de nossa matéria sobre o game, que traz os desafios da 11ª à 20ª fases. Colaboração do leitor Marcelo Antônio V. Carnevalle, de São Paulo.

## Fase 11

Nesta fase infernal, o cenário é vermelho e confunde um pouco. Logo no começo, você terá duas direções a seguir. Escolha ir por baixo, à direita.



Derrube a laje saliente (à direita), pulando com o A apertado para agarrar-se na borda. Isto abrirá um portão mais adiante.

# PRINCE OF PERSIA

## Fase 12

Você já percebeu que os guardas estão mais difíceis de enfrentar. Sempre que der, empurre-os para precipícios ou guilhotinas.



Quando você beber uma poção e ficar assim, azul, pode jogar-se num buraco: você cairá suavemente.

## Fase 13

Esta fase tem muitos guardas depois do segundo portão: vá por baixo. E quando o Vizir aparecer, prendê-lo entre dois portões, fique frio: o ratinho de estimação da princesa virá salvá-lo.



Para derrotar esse guarda, você tem de subir o andar já preparado para a luta. Se o cara chegar muito perto, você dança.

## Fase 14

Esta fase traiçoeira tem uma poção que, se tomada, faz tudo virar de cabeça para baixo e ainda inverte os comandos. Se você cair nessa, há outra mais adiante que fará tudo voltar ao normal.



Para abrir esse portão é preciso ir até o final do piso acima, derrubando o mínimo de lajotas. Depois corra de volta e agarre-se na borda da lajota sobre os dois pilares. É difícil.



Depois de beber a poção que havia no piso mais baixo, nosso herói pode jogar-se contra a parede esquerda para sair desse buraco.

## Fase 15

A novidade aqui são os portais que transportam você para outros locais do labirinto. Repare nos símbolos acima deles para não se perder. Nesta fase você vai reencontrar a alma do herói — ela se separou do corpo na fase 5, lembra? O Vizir também reaparece nesta vez para destruir uma ponte e aterrorizar seus planos novamente.



A fase não acabou, não. Pule a direita com o A pressionado que vem mais.



Quando a alma partir para cima de você, guarde a espada pressionando ↓ e ela se juntará ao corpo.



Só com corpo e alma juntos será possível atravessar o abismo criado pelo Vizir. Como? Saltando sobre a ponte invisível, à la Indiana Jones.




## Page 16

a braço para escalar este montão de  
e plataformas. Vá pela direita e  
sempre.



## Case 17

ruzar o sinistro corredor desta fase, pe dos bastões que saem das paredes lo agachado e apertando . Mas o do só funcionará se você estiver lo, heim?



## Case 18

spire fundo para fazer esta fase. Nas estrelinhas que enfeitam o bolo, as melas são capazes de torr  -lo. Aqui tamb  m aparece um novo modelito de guilhotina para fatiar voc  .



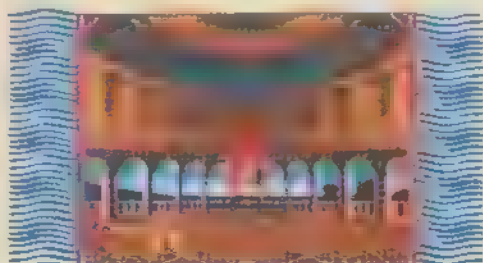
## Case 19

Tome fôlego outra vez. Esta é a fase mais  
 —la e complicada que você já viu.

Fuça cada cantinho e derrube todas as lajotas que puder – muitas manterão portões abertos, poupando esforço.



O Vizir bem que tentou de tudo para barrar seu caminho, mas agora ele tem de enfrentá-lo. Primeiro, ele jogará mágicas para você levitar e explodir. Em seguida, vocês se enfrentarão.



## SMART BALL

**Pule pra frente** - Quando a tela de apresentação aparecer e lhe pedir para digitar o Start, use a sequência:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Select e Start. Com isso, você já vai começar do nível 4-A.

## FINAL TURF

**Trocando os nomes** - Sabe aquele cara da escola que azarou sua mina? Pois você pode batizar um personagem de *Rival Turf* com o nome dele e acertar as contas. Para trocar os nomes dos personagens, você precisa jogar o game e obter um alto escore. Quando a tela para digitar seu nome aparecer, coloque a palavra CHRCONE. Com isso vai aparecer uma tela para fazer a festa e colocar os nomes que você bem entender nos personagens.

## MAGIC SWORD

**Tela de opções secreta** - Primeiro, você precisa conectar o joystick 2 e chamar alguém para lhe ajudar - a menos que você tenha três mãos. Em seguida, vá para a tela de opções com o joystick 1 e selecione a opção Exit, sem acioná-la. Ai no joystick 2, mantenha pressionados os botões L+R+Start. Ainda segurando estes comandos, pogue o joystick 1 e pressione Start. Surgirá uma segunda tela de opções em que é possível selecionar fase e nível de vitalidade.

**SUPER MARIO WORLD**

Para achar o mundo Special, onde estão as 8 últimas fases secretas do jogo, você tem de abrir todas as fases vermelhas do Star World. Damos aqui os segredos das duas fases. Na próxima edição publicaremos as dicas dos estágios restantes

**Star World 1** - Para apanhar a chave desta fase, você tem de colocar Mario sobre o segundo bloquinho da direita para a esquerda e fazê-lo quebrar o chão em linha reta. Mais para baixo, você encontrará a chave e a fechadura.

**Star World 2** - Não saia direto pelo cano no final da fase. Continue avançando por baixo e você achará a chave.



## DARKWING DUCK

1992 vai ficar na história como o ano da Capcom. Depois do mega sucesso de *Street Fighter 2*, a gigante japonesa resolveu animar os fanáticos pelo bom e velho Nintendo e lançou *Darkwing Duck*.

Neste game você é um Super Pato e tem como missão salvar uma cidade dos ataques criminosos de uma gangue barra pesada. Há várias áreas infestadas por bandidos e você precisa escolher por onde começar a limpeza.

## Criatividade e Diversão

*Darkwing Duck* é um game muito legal. Gráficos criativos com definição impressionante para um console de 8 bits. E com um montão de inimigos cabeludos e manhas para passar pelas fases. Nem mesmo o som faz feio: a música é variada e não cansa.

Tantas qualidades tornam *Darkwing Duck* um game imperdível para quem curte jogos de ação com um forte sabor de aventura. Você não precisa apenas acabar com os estranhos inimigos. O Super Pato protetor dos fracos e dos oprimidos passa por caminhos de difícil acesso. Ou seja: se você não tiver bom controle do joystick, dança legal. Encare *Darkwing Duck* sem medo: é diversão garantida.



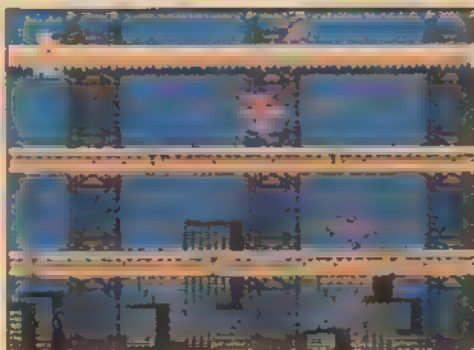
Coloque o Direcional para baixo e aperte A para ficar pendurado entre uma plataforma superior e outra inferior. Apertando o Direcional mais uma vez e pondo o botão B, o Pato completa a descida.

No meio do jogo você tem 3 opções: lutar na superfície, na terra do centro ou na rede de esgotos. Vá para a parte em primeiro lugar, é mais fácil.

*Darkwing Duck* é um pato que gosta de subir em lugares altos. Ele é muito forte e pode carregar uma caixa em cima de sua cabeça. Ele também pode usar uma lâmpada mágica para iluminar áreas escuras.

## Ponte

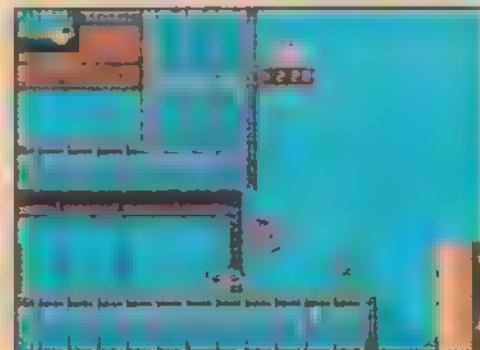
A construção está interrompida por causa dos bandidões. Arme-se de coragem e determinação para derrotá-los e salvar a ponte.



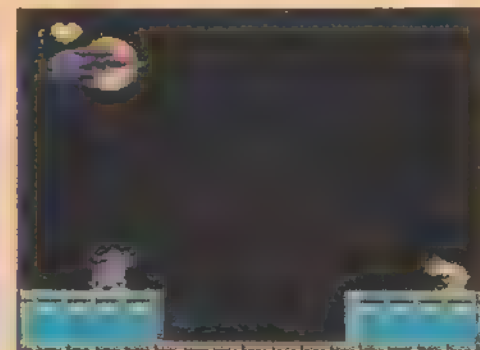
O chefe é um palhaço meio boto. Mas seu ajudante é fogo: não pára de jogar bananas em cima de você. Corra atrás do palhaço e fuja das cascas de banana.

## Torre

Uma tela vertical muito louca, com direito a vários inimigos no meio do caminho. Para dar um clima romântico, a lua marca presença.



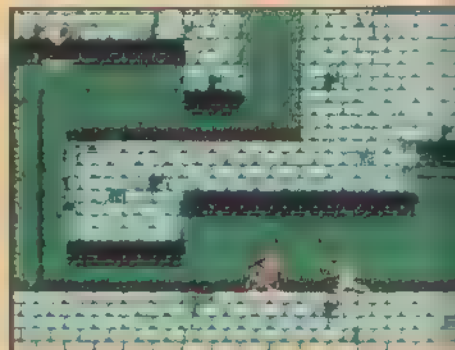
Essa tartaruga maluca aparece várias vezes durante o jogo. Pule quando ela jogar o casco em cima de você e atire logo em seguida. Ela só fica vulnerável quando está sem o casco protetor.



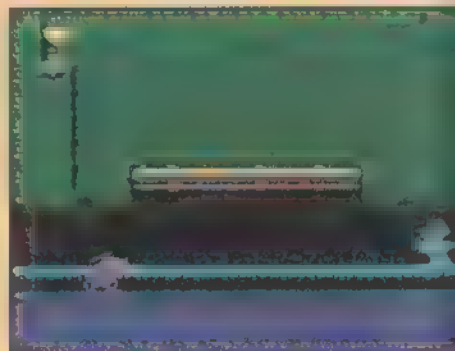
Duckwolf é o temido chefe desta área. Ele é forte e joga uma grande caixa em cima de você. Atire quando a lua estiver coberta. Caso contrário, ele não será atingido e você será uma presa fácil.

## Rede de esgotos

O submundo da cidade se encontra no esgoto. Tudo é muito escuro, os caminhos são estreitos e os inimigos não dão sossego. Ou seja: um cenário quase perfeito.



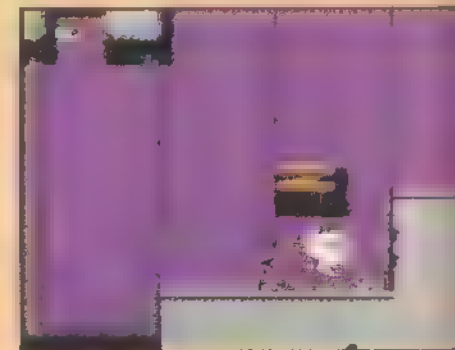
Logo no início da tela aparece um jacaré. Acabe com ele e aguarde. Outros jacarés virão. E com eles, energia, pontos e vidas extras. Não avance muito.



Uma terrível criatura dos esgotos. Seu ajudante joga objetos que parecem peixes nojentos. Ela fica vulnerável quando emerge à superfície. Atire rápido. Não fique parado no lugar!

## Cais do porto

Os depósitos do cais estão sendo roubados. Isso é uma missão para o Super Pato, o senhor *Darkwing Duck*.



O quê? A Lâmpada de Aladin em plena Patolândia? Acredite se quiser, mas acerte a lâmpada para que o gênio apareça. É o seu momento vulnerável.



## BATTLE CHES

Os amantes do xadrez são numerosos. Mas há gente que não suporta. É uma questão de gosto. O inegável é que o xadrez é um jogo fascinante. Só que poucas pessoas têm paciência para encará-lo de frente. Tente uma partida!

Battle Chess é um game para quem já joga xadrez ou tem vontade de aprender. Com duas opções. No tabuleiro tridimensional a batalha é entre as peças, com os personagens agindo: cavalos trotando, rainhas andando etc. Ou visão normal de um tabuleiro comum. Se você estiver mais interessado na parte visual, jogue em 3D. Mas se você é um aspirante a Kasparov, jogue com o tabuleiro plano. É menos confuso e não tira a concentração na partida.

O xadrez é um dos jogos mais difundidos do mundo. De origem oriental, é praticado nos quatro cantos do planeta. Os últimos grandes mestres são os ex-soviéticos Karpov e Kasparov. No Brasil, seu mais famoso praticante é Mequinho, hoje afastado dos tabuleiros. O xadrez realmente funde a cuca. Isso talvez explique o fato de muitos mestres terem ficado loucos...

Os games de xadrez têm várias versões para computador. Battle Chess não é exceção. Foi feito em 88 para PC e agora debuta no Nintendo de 8 bits. Não é um jogo convencional. A disputa pelos lances é uma verdadeira guerra (daí o battle do título original, que quer dizer batalha).



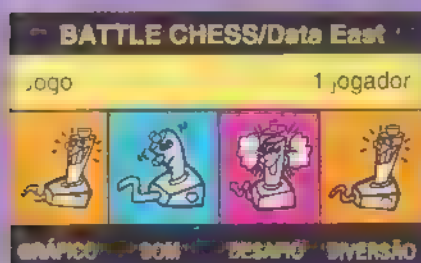
Quem foi que disse que xadrez não é um jogo violento? Em Battle Chess o pau come solto. Prepare sua guarda



A visualização do tabuleiro em 2D é bem melhor. Crie sua tática e...xeque mate!

## MOVIMENTOS DAS PEÇAS

PEÃO	Só anda para a frente, uma casa de cada vez. Pode andar duas casas, mas só na saída
BISPO	anda na diagonal quantas casas quiser. Bispo preto na casa preta, bispo branco na casa branca
CAVALO	é a única peça que "pula" as outras. O cavalo anda em L em qualquer direção. Ex.: duas pra frente e uma pra esquerda.
TORRE	anda na horizontal e na vertical, sempre em linha reta
DAMA	Anda quantas casas quiser, em qualquer direção. Só não pula peças, como o cavalo
REI	anda para todos os lados, mas apenas uma casa por vez



Há diferentes níveis de dificuldade no game. Não tente o nível 5 logo de cara. Será um jogo longo e frustrante. Vá com calma!

## AMERICAN GLADIATORS

Seleção de fases - Aqui vão algumas passwords para você acessar fases nesse game

FASE 2: ABAAAABB

FASE 3: ABBABAAA

FASE 4: ABAABBBB

## SMASH T.V.

Seleção de fases - Na tela de abertura, pegue o joystick 2 e segure o Direcional para baixo e o botão B. Continue segurando e aperte Start no joystick 1. Escolha 1 jogador e 1 controle na tela de seleção. Pronto. Agora é só escolher a fase em que quer jogar

## BUCKY D'HARE

Seleção de fases - Anote essas passwords para ir direto para a fase que desejar

Deadeye Duck: 67KIJ

Willy: M7Lak

Blinky: M7KZ3

Final Stage: MPW2L

Final Stage 2: MPL65

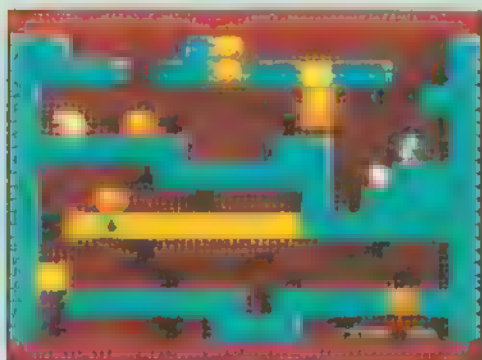


# PENGUIN LAND

*Boa opção para quem curte jogos de estratégia, do tipo que tem telas bananosas para resolver. Comandando um simpático pingüim, sua missão é resgatar os ovos da espécie que foram levados a um planeta distante. Mas para conduzi-los em segurança à nave da Expedição Pingüim, é preciso atravessar salas cheias de obstáculos. Qualquer movimento mal planejado e ploft! Os ovos se espatifam.*

## Bom de bico

As telas do game são verticais e você as atravessa de cima para baixo. A mancada e quebrar os tijolinhos azuis com bicadas, abrindo espaços para passar o ovo. Fique ligado numa barrinha branca que pisca no vídeo, indicando o limite máximo para onde o ovo pode cair. Se ele ultrapassar esta marca, quebra-se. Já os bloquinhos amarelos são inquebráveis. E há ainda os do tipo estica-e-encolhe, também amarelos. Eles só sustentam o ovo quando estiverem grandes, e você tem de calcular muito bem o momento da queda



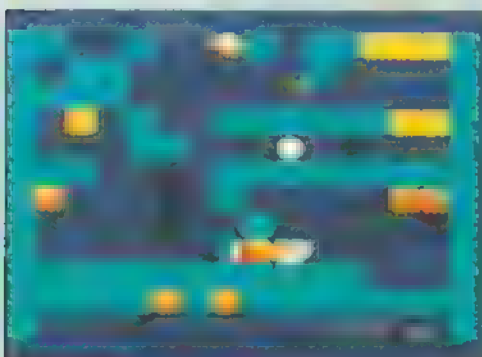
*Alguns tijolos azuis ficam apenas rachados com as bicadas. Só o peso do ovo pode quebrá-los de vez*



*Cuidado com os blocos em forma de pedra: quando tocados, eles caem*

## Inimigos do ovo

Enquanto o pingüim trabalha arduamente para desbravar caminhos na tela, o ovo não está livre de alguns perigos. Um pássaro pode aparecer e, em pleno voo, soltar uma pedra bem em cima de seu protegido. Manja os ursos brancos que ficam andando de um lado para outro? Deixe os ovos perto destes bichos, pressentindo a queda. Após os ursos também atacam o pingüim

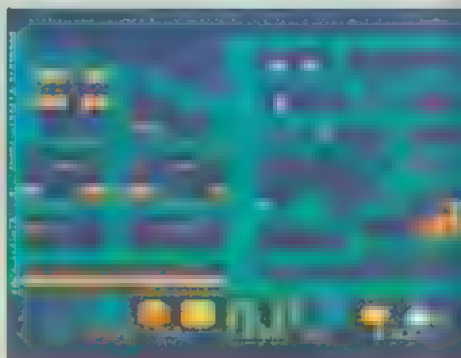


*Para livrar-se do urso, faça a pedra cair na cabeça dele. Ou então prenda o bicho entre a pedra e a parede*



## Faça sua tela

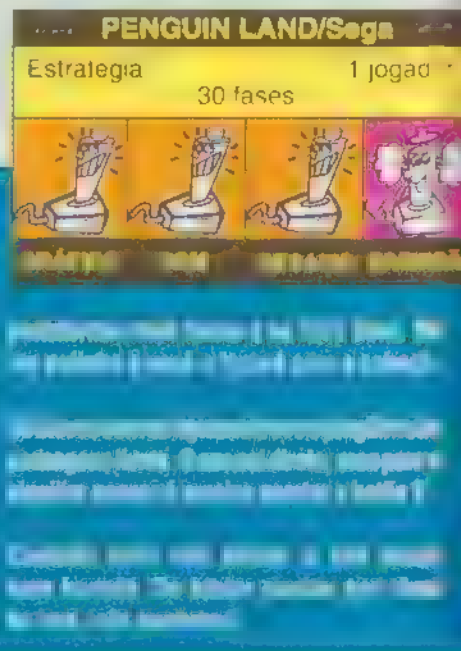
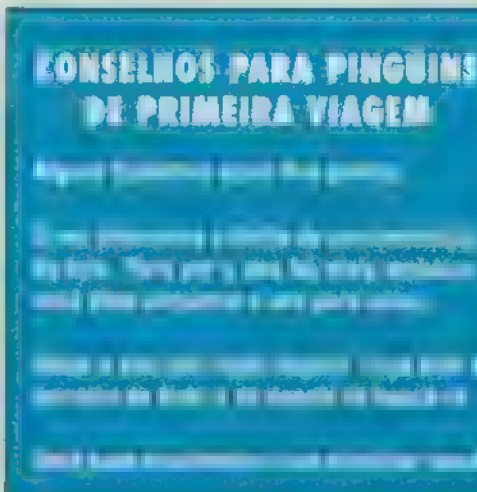
Penguin Land tem bateria interna. E hi Mode para você bolar sua própria tela. Neste modo de edição, use o botão 2 para selecionar os elementos da fase e o 1 para colocá-los no lugar desejado. Depois pronta, sua tela pode ser gravada na memória do cartucho, que tem uma bateria na. Chame um amigo para apostar qual a tela mais cabeluda. É uma maneira rente e divertida de jogar este game



*Para repetir o elemento escolhido várias vezes na tela, segure o botão 1 e movimente o Direcional*

## Sem correria

Este é o tipo do jogo em que um movimento em falso pode colocar você numa situação sem saída. Planeje muito bem sua jogada, e não se importe com a contagem do tempo: ela só vale para acrescentar bônus a sua pontuação. Se o tempo chegar a zero nada de mal acontecerá





# ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Você já sacou qual é a deste jogo? Ainda restam dúvidas, dê uma lida nestas dicas. Lembrando, o objetivo de Alex é encontrar o... Tech World, um lugar cheio arcades. Para chegar lá, ele tem... pontar as oito partes do mapa de... High Tech World. Aqui vão as cin-... primeiras partes. Na próxima... itão, você vai saber onde estão... tres restantes.

**Sword** - Para começar o jogo... de casa, já na floresta, use a... ELLERSON/EX/

**Primeiro pedaço** - Está com os pais... Alex, no quinto andar. Primeiro... lhe darão um mapa falso: saia... sala, volte logo em seguida e... pegue o verdadeiro. É preciso jogar... maior papo para os velhos solta-... m o mapa.



**Segundo pedaço** - Você o ganhará se acertar os testes da professora M... no terceiro andar. As res-... postas, pela ordem, são: Tokyo, V... l. 450. Athens, 5050, 206, 50, l... Mozart e 5.

**Terceiro pedaço** - James, do quarto andar, tem o terceiro pedaço de mapa - mas ele está todo queima-... do. Não o pegue e vá para o primei-... ro andar, onde você deve ligar para Rockwell no numero 1234321. De-... pois você ainda tem de entrar e sair seis vezes na primeira porta depois do relógio, até que o Rockwell saia e lhe entregue o restaurador de papéis. Só então volte ao James e pegue o terceiro pedaço.



**Quarto pedaço** - Este é fácil. Vá até a cozinha do primeiro andar e apanhe o pano no caldeirão de água, à direi-... ta. Depois, vá para a esquerda. Ao lado da mesa, no chão, há uma lata de lixo roxa onde você achará a outra parte do mapa.



**Quinto pedaço** - Vá para o terceiro andar e suba a escada da esquerda. Proximo ao vaso azul existe uma pequena escada: pegue-a. Volte ao terceiro andar, faça o Alex subir ate o relógio e pegue o pedaço de mapa que lá se encontra.



	US\$
KID	19.00
	15.00
AMES	25.00
SON	18.50
	23.50
JRO I	25.50
	16.50
	19.50
	8.90
	9.00
	8.10
	21.20
	14.00
ATER	9.50
	29.90
	19.50
	26.00
	20.40
	15.40
OS	9.50
	14.00
	24.70
	18.20
	18.50
	15.00
	20.40
ER	15.80
ER	14.80
	18.20
DE	19.50
	18.20
	18.90
	30.00
	26.00
ES	23.40
	15.00
	22.00
LANÇAMENTOS	
	30.00
	30.00
	30.00
	30.00
	35.00
	30.00

# GAMES EM PROMOÇÃO

PREÇOS IMBATÍVEIS

CONFIRMAM NOSSOS PREÇOS PARA CONSOLES

QUANTIDADE

DESCONTO PARA MONTAGEM DE LOCADORA

LANÇAMENTOS

LANÇAMENTOS

SUPER NESS		NINTENDO	
	US\$		US\$
ADAMS FAMILY	68.90	ADVENTURES IN THE MAGIC KIDGOW	23.00
ADVENTURE ISLAND	72.00	ASTYANAX	20.00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	7.50	BARBIE	26.00
CASTLEVANIA IV	88.90	BATLETOADS	20.10
EART DEFENSE FORCE	88.90	BATMAN I	24.00
ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE)	7.50	BUCK OHARE	20.40
FINAL FANTASY II	74.10	CAPITÃO AMERICA	24.00
FINAL FIGHT	70.20	DOUBLE DRAGON I	18.90
F ZERO	88.30	FLSTONES	24.00
GRADIUS II	68.90	F-1 HERO I	26.00
JOE & MAC	88.90	G.I. JOE	18.20
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	7.50	HOCKEY	23.40
LEMMINGS	71.50	MEGA MAN	19.50
PILOTWINGS	71.50	MEGA MAN IV	26.30
PIT FIGHTER	60.00	N.N.A. GAIDEN II	19.50
POPULOUS	71.50	PETER PAN (HOOK)	23.40
RIVAL TURF	71.80	ROBIN HOOD	22.00
R.P.M. RACING	68.00	SIMPSONS	8.20
SMASH TV	71.50	SIMPSONS I	26.00
SOCCER	71.50	STAR WARS	26.00
S.GHOULSH GHOSTS	85.00	TARTARUGAS II	18.20
S. WRESTLE MAN A	71.50	TARTARUGAS I	26.00
ULTRAMAN	85.00	TINNY TOON	26.00
U.N. SQUADRON	68.90	TOM & JERRY	23.00
XARDION	74.10	VOLVERNE	24.00
TARTARUGAS NINJA IV	110.00		
STREET FIGHTER II	100.00		

LANÇAMENTOS

US\$

PRINCE OF PERSIA

79.20

SUPER BOWLING

84.00

HOOK CAPITÃO GANCHO

85.00

PAHOEIOS

84.90

SANDRAS ADVENTURES

74.40

SYVA ON

70.80

METAL JACK

84.90

RANMA 1/2

81.00

GOLD FIGHTER

99.00

KING OF MONSTER

93.80

BATTLE BLAZE

84.90

FLAGJR SUZUKI

84.90

TARTARUGAS IV

69.00

**TUTTI GAMES**  
SOLICITE N. TABELA  
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407  
ENTREGAMOS PARA TODO O BRASIL.

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP



## AERIAL ASSAULT

Ano 2015. Depois de ficar muito tempo armazenando armas de guerra, a NAC finalmente atacou as maiores nações do mundo. E venceu facilmente. A ONU foi acionada mas já era tarde demais. A NAC reinava soberana instalando o terror.

Quando tudo parecia perdido, rebeldes das divisões inferiores da NAC chegaram com a solução. A corrupção dos líderes da organização chegou a um ponto tão crítico que os rebeldes decidiram trazer a paz de volta ao mundo.

### Liberdade

Os revoltosos denominaram seu grupo de *Liberdade*. E começaram a atacar a própria NAC. Sua missão é lutar contra a organização no papel do grupo rebelde. Você terá de destruir seus equipamen-

tos, livrar-se de seus constantes ataques e eliminar suas armas mais poderosas.

Sua tarefa não é fácil. Nas quatro fases do game, os inimigos pipocam na tela. E é sempre bom lembrar que a NAC não tem pena de ninguém. Destruir tudo e todos é o lema deles. Em nome da liberdade, bom combate!



**FASE 1 - ADELAIDE**

**FIQUE NO CANTO ESQUERDO DA TELA, LÁ EMBAIXO, ATIRANDO SEMPRE. ASSIM NADA O ATINGIRÁ!**

AERIAL ASSAULT/Sega			
Ação	1 ou 2 jogadores		
Lançamento Tec Toy			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



### SPACE HARRIER

**Seleção de estágios** - Use estas passwords espertas para acessar os seguintes estágios do jogo:

Estágio 2 - EAGF

Estágio 3 - CHFA

Estágio 5 - DGBC

Estágio 6 - HBGA

Estágio 7 - FBHE

Estágio 9 - BFCH

Estágio 10 - HGDA

Estágio 11 - AGEK

### DRAGON CRYSTAL

**Jogo turbinado** - Com este truque, você pode acelerar a velocidade do jogo: logo no começo do nível 1, mantenha o Start pressionado e o game começará a mover-se mais depressa

### FANTASY ZONE

**Tela de opções** - Para descolar uma configuração esperta nesse game, vá até a tela de abertura e digite ↑, →, ↓, ←, 1, 2, 1, 2 e Start. Com isso você pode mudar o modo, a grana, o estágio e o teste de som. Para se tornar invencível, selecione Mode e aperte ←, 1 e 2 ao mesmo tempo. Que venham os inimigos!

**VOCE NAO TEM SOSSEGO DURANTE AS QUATRO FASES DE AERIAL ASSAULT. SEJA RÁPIDO E CONCENTRE-SE EM SUA MISSÃO ANTES DE ELIMINAR OS INIMIGOS**

**PROCURE UM BOM LUGAR PARA SE PROTEGER DOS TIROS INIMIGOS. DAÍ E SÓ COMEÇAR A ATIRAR FEITO LOUCO PARA ACABAR COM A NAC**

**APROVEITE PARA JOGAR AERIAL ASSAULT COM UM AMIGO. É DIVERSÃO EM DOBRO!**

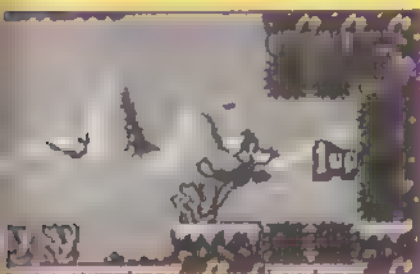


## LOONEY TUNES

... é que não curte os hilários desenhos da Warner com a turma do Pernalonga? Gaguinho, Patolino, Leguas, Diabo da Tasmânia e companhia limitada prontos para suas neste novo game de ação com sete níveis. O jogo será lançado em novembro, nos States, mas já está pintando como um sucesso. O gênero é ação, e os estagios bem ferradinhos

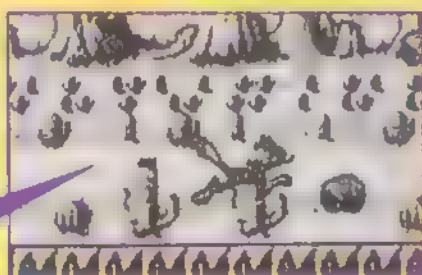
### Troca de personagem

Em cada fase, o jogador usa um dos personagens. Patolino é o astro do primeiro estágio, South Seas. Ele usa um disco de isopor como arma, e tem também um salto poderoso. O próximo é jogar o disco de modo que ele o atinja quando estiver indo para Patolino. O gaguinho Hortelino, quem diria, pilota um aviãozinho atrás de itens variados. E um dos personagens mais legais é o do Papa-Légua, que consegue ser mais rápido que o Diabo da Tasmânia. E, fãs de Pernalonga, não desanimem: as honras do último estágio são reservadas pra ele.



O jogo requer muita habilidade. Pegar essa vida extra sem levar as minas é um desafio e tanto

... é pressione o botão no estágio do Papa-Légua, ele faz o seu famoso beep-beep



KEEP!  
KEEP!



### Q-BERT

Assista ao filme - Sabia que este jogo tem uma sequência animada oculta, como se fosse um filminho? Para fazê-lo passar, use esta sequência na tela de apresentação: →, ↑, ↓, A, ↓, B, ↓, ↑ e B. A tela Q-Bert - The Movie aparecerá em seguida.

### PRINCE OF PERSIA

Seleção de fases - Não é só a versão do Super NES que merece passwords campeãs. Você

que está malhando este jogo no portátil também vai ganhar senhas pra ir direto ao que interessa. Anote:  
FASE 2 - 06769075  
FASE 3 - 24693065  
FASE 4 - 99116015  
FASE 5 - 53004005  
FASE 6 - 46308135  
FASE 7 - 65903195  
FASE 8 - 13807185  
FASE 9 - 25432654  
FASE 10 - 92731644  
FASE 11 - 80637674  
FASE 12 - 56135664

## KIRBY'S DREAM LAND

Dream Land é uma terra estranha, mas feliz. Seus habitantes são seres redondinhos, que conseguem alimento coletando as estrelas brilhantes do reino. Tudo vai bem até que um glutão chamado Dedede invade Dream Land e começa a devorar as estrelas! Entra em cena o herói Kirby, capaz de inalar os inimigos e cuspi-los de volta, jogando-os uns em cima dos outros

Colocando-se no ar, Kirby enche o corpo de ar e começa a flutuar, driblando inimigos e obstáculos



Quando se aperta o B, ele salta pra violenta, quase tudo o que está em sua frente



### Lidando com os inimigos

Há duas maneiras de se livrar dos inimigos. Uma é engolir e em seguida cuspi-los, usando para isso o botão B. Kirby também pode despencar sobre eles. Quando estiver flutuando, basta soltar o ar e aterrissar bem na cabeça de seus adversários sem nenhuma perda em seus seis bloquinhos de energia

## ESTAGIOS



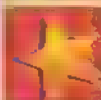
### PIRULITO

Invencibilidade



### MICROFONE

Faz os inimigos desobedecerem



### WARP STAR

Faz pular para o próximo estágio



### POTE DE ENERGIA

Recarrega inteiramente o power. O potinho pequeno recarrega apenas duas barrinhas do power

Nos estágios de scroll vertical e horizontal, Kirby salta plataformas, flutua e... Nas fases pode-se encontrar vários tipos de itens, que facilitam muito a jornada. Fique ligado nas funções de alguns deles.

## KIRBY'S DREAM LAND

Hal Laboratory

Ação/Aventura

1 jogador



GRÁFICO BOM DESAFIO DIVERSÃO

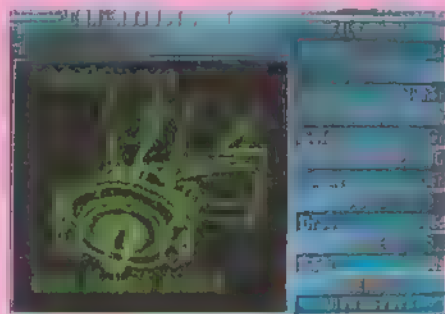


## GP UNLIMITED

Produzido pela mesma equipe do Test Drive 3: The Passion, este game diferencia-se pela quantidade de opções que oferece. Os ajustes do carro, os elementos de montagem de pistas, a variação do clima das corridas, tudo isso está mais completo. Agora, diferente mesmo é a dirigibilidade dos carros, que nesta versão são todos de Fórmula 1 — é muito mais difícil dirigir estas máquinas do que os veículos da série Test Drive. Pra complicar um pouco, os efeitos sonoros não são nem muito bons nem muito precisos: não se fie muito neles pra perceber quando você está rodando, derrapando etc.

## Carros

As máquinas a sua escolha são a Williams — a melhor em potência e aceleração final — seguida pela McLaren, Ferrari, Benetton e Tyrrell. Como você pode mexer e tudo, de repente uma Tyrrell compete bem com uma Williams em pistas de baixa velocidade. Os carros vêm com configuração original, que você ajusta nos itens: altura, freios, raio de direção, aerofólios, pneus e marchas.

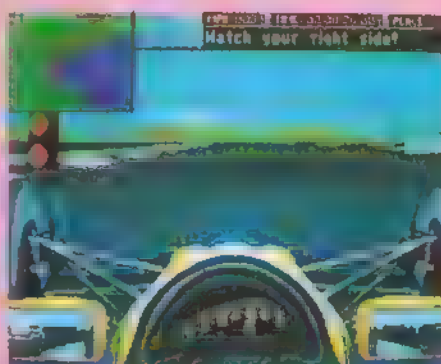


Para corridas com chuva, use um freio mais leve (soft). Em tempo bom, é melhor usar freios mais duros (hard)



## GP UNLIMITED/Accolade

Simulador 1 jogador  
Lançamento Brasoft



As imagens da pista em movimento não dão a sensação total da velocidade. Consulte o velocímetro para não se confundir.



Além das opções de tipos de corrida, você tem a Architel para montar sua própria pista de prova

**WILLIAMS: CONFIGURAÇÃO PARA INICIANTES EM PISTA SECA**  
Altura do carro (view): Very Low  
Freios. (brakes): Hard  
Raio de direção (radius steering): Very Slow  
Aerofólio (wings): High Drag  
Pneus (tires): Soft Slicks  
Câmbio (gear): deixar a 3ª e a 4ª marchas mais fortes

<b>TEMPO</b>	Você pode ter tempo bom, chuvoso ou instável nas corridas. Nos modos Practice e em corridas simples, você pode controlá-lo. No World Championship, esta variação é aleatória.
<b>FAÇA O SEU CAMPEONATO</b>	GP Unlimited permite que você monte seu campeonato com as pistas que quiser, na ordem que quiser, o número de carros das provas e o número de voltas.
<b>PILOTO AUTOMÁTICO</b>	Se no começo você se sentir como o piloto que tirou carta pelo telefone, use o sistema Lane Control. O computador faz as curvas e você só acelera.
<b>DETALHES</b>	Os cenários têm níveis de detalhes: low (baixo), medium (médio) e high (alto). Quanto mais alto o nível, mais elementos têm os cenários. Ou seja, mais coisas pra você bater.

Na Segunda Guerra Mundial, um agente americano espiona uma base de operações militares alemã. Descoberto e preso no temível castelo de Wolfenstein, ele não fica aguardando passivamente sua execução. Um dia, quando o guarda da prisão vai levar sua comida, o espião consegue dominá-lo, foge com uma faca e um revólver. Assim começa a aventura do Capitão William Blazkowicz no Castelo de Wolfenstein, game de ação com uma pitada de RPG.

## Armas

Ao iniciar sua aventura, você só tem uma faca e uma pistola. Arranje mais para a pistola eliminando os guardas. Seu arsenal inclui também metralhadoras: elas podem ser encontradas em lugares secretos ou junto com os guardas. Há ainda umas poucas supermetralhadoras escondidas no castelo. A única capaz de eliminar o chefe, no nono andar.

## COMANDO

SETA - Direcionam movimentos

BARRA DE ESPAÇO - Abre passagens secretas e portas

CONTROL - Para atirar

ALT + DIRECIONAL - Use estes comandos para andar de lado

CASTLE OF WOLFENSTEIN  
ID Software Production

Ação/Aventura  
1 jogador

Placas  
Sound



GRÁFICO SOM DETALHES

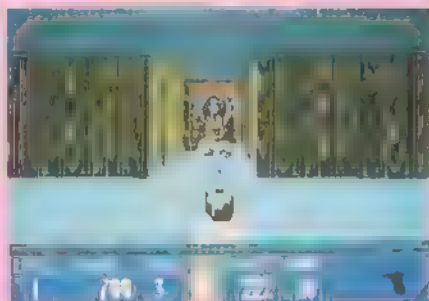


lo de visão do jogador é o mesmo personagem — característica típica dos jogos de ação. Seu objetivo é fugir do castelo, explorando seus nove andares em busca de armas, munição, itens de energia e vidas extras. Algumas armas e munições podem ser adquiridas com os inúmeros guardas que você enfrenta nas salas do castelo. Os demais itens estão escondidos em passagens secretas. Para acessá-los, você precisa empurrar as paredes e ir até a barra de espaço.

Existem duas maneiras de verificar o nível de energia do seu personagem. Uma é a barra de Health (saúde), e a outra é a própria cara do capitão. Confortável levando chumbo, os olhos ficam fechados, o nariz começa a sangrar, surgem manchas etc. Há quatro tipos de itens para a recuperação de energia: comida, estojo de pronto-socorro, comida de cachorro (argh!!!) e sangue. O sangue é usado para transfusão, não: num acesso de raiva, o capitão bebe-o mesmo.

## TESOUROS

Procure os tesouros dos nazistas em cada andar. Eles somam pontos e cada 20 mil pontos valem uma vida extra.



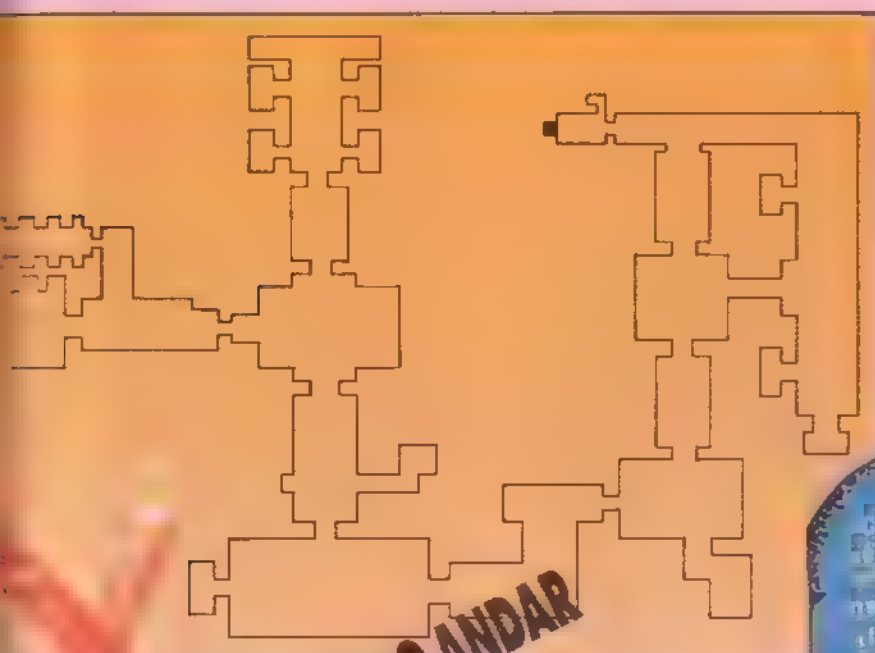
Fique ligado nas paredes com quadros ou bandeiras. Geralmente, estes enfeites escondem passagens secretas



No final de cada estágio, o jogo revela a porcentagem de salas secretas (Secret Ratio) que você encontrou. Não descanse antes de fazer 100%



Cuidado ao atravessar portas: pode haver um guarda ali perto. Dê um tiro para chamar a atenção



MAPA DO PRIMEIRO ANDAR

Neste emocionante capítulo da história, você vai saber como pegar outro pedaço do mapa — o que está na casa da governadora Elaine Marley. Lembra o convite que ensinamos você a pegar na roleta (edição 16)? Pegue-o e veja o que fazer:

**FANTASIA** — Apresente o convite na loja de fantasias na ilha Boot. Mas você não poderá escolher um traje.

**FESTA** — Logo ao entrar, você vai enxergar o mapa dando sopa num quadro da sala. Depois de pegá-lo, você será impedido de sair da casa pelo cachorro e levado à presença da governadora. Rola um papo romântico com a moça e, conversa vai, conversa vem, ela joga o mapa pela janela. Seu precioso documento acaba caindo num precipício. Você vai precisar de uma vara de pesca para pegá-lo. Mas, antes disso, visite a cozinha da casa da governadora e pegue o peixe que lá encontrar.

**PESCADOR** — Logo no pier de Phatt Island há um pescador. Aposte com ele que é capaz de pegar um peixe maior. O pescador topa.

**PEGANDO O MAPA** — Você vai com a vara de pesca ao precipício, crente que conseguirá pescar o mapa e, quando está quase conseguindo... passa uma ave e rouba-o de você. Ela pousa na copa de uma árvore, obrigando-o a subir lá. Mas, pra subir, é o maior trampo.

**ÁRVORE** — Você vai precisar de um pedaço de pau para improvisar uma escada em torno da árvore. Volte à casa da governadora e você achará um remo sobre a cama dela. Ao usá-lo como poleiro para escalar a árvore, você vai ter uma surpresa desagradável. Mas nem tudo estará perdido. Esta vamos deixar pra você resolver, OK?

**CACHORRO** — Não se esqueça de levar o cachorro da governadora — isso mesmo, aquele pentelho — com você. É que no ninho da árvore existem vários outros pedaços de mapa, e o cachorro é o único capaz de farejar o que lhe interessa. Que odisséia, hein?





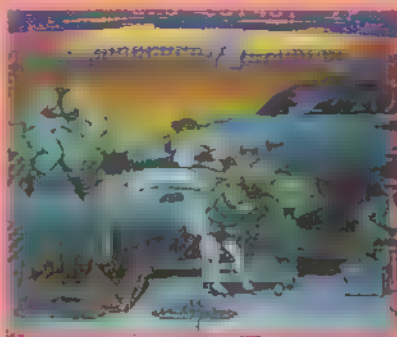
# STREET FIGHTER II

## CHAMPION EDITION

O já famoso Street Fighter 2 e meio está deixando a moçada maluca. Na verdade deveria se chamar S.F. 10! O arcade está detonante: os personagens estão mais fortes e mais hábeis. E o mais legal para quem se amarra num desafio: a máquina está muito mais difícil! Na edição passada demos uma geral nos golpes mais chocantes dos quatro chefes. Agora que você já sabe como arrasar com Vega e companhia, dê uma checada no que mudou em cada personagem. E descubra como fazer os golpes mais poderosos. **ROUND ONE! FIGHT!**

### RYU

A novidade deste personagem é que agora ele está bem mais forte. Sua giratória deruba qualquer um na primeira. O golpe Dragon Punch e a magia estão mais poderosos. O personagem ficou ainda mais detonante que antes.



#### GIRATÓRIA

Dê uma meia-lua para trás e aperte o botão de chute. Com o chute forte, a giratória percorre a tela inteira.

### KEN

Na versão Champion Edition, Ken deixa de ser igualzinho a Ryu e passa a ter personalidade própria. Sua giratória ficou mais rápida, acertando até cinco golpes numa só vez. O Dragon Punch está mais longo. Confira.



#### DRAGON PUNCH

Coloque o direcional para o lado em que o personagem estiver olhando, faça a meia-lua até a diagonal inferior e volte, pressionando em seguida um dos botões de soco.

### BLANKA

O lutador brasileiro está mais rápido ainda. E a sua cambalhota menos vulnerável. Antes, ao ser atingido pela magia de Ryu ou Ken, Blanka perdia um monte de energia. Agora só perde um pouco. Suas mordidas estão mais rápidas e os choques insuperáveis.



#### CHOQUE CHOCANTE

Veja o esqueleto de seus inimigos! Aperte o botão de soco forte várias vezes. É um detono total!

### GUILE

Guile continua rápido e ainda por cima ganhou um golpe extra: uma superjoelhada bem na cara do adversário. Sua magia está mais forte. Mas a maior surpresa é o golpe do facão: ele agora tem dois facões para desespero dos outros lutadores. **SONIC BOOM!**



#### FACÃO DUPLO

Coloque o Direcional para baixo por mais ou menos 2 segundos e logo em seguida ponha para cima. Dois facões, uma potência avassaladora!

### HONDA

Lembra daquela mãozinha super-rápida que assustava todo mundo? Pois é, antes ela só podia ser usada com soco fraco e médio. Agora, ela vale também com o soco forte e você pode andar ao dar os golpes. E o torpedo também está mais potente: derruba o infeliz que estiver na frente.



#### MAOZINHA DETONANTE

Massacre o botão de soco forte, apertando-o várias vezes. E vá com tudo para cima de seus adversários.



## CONCLUSIONS

A simpática Chun Li foi quem mais mudou. Sua habilidade permite dar balões rápidos e potentes. O famoso CYCLONE KICK está mais forte e mais rápido. Os chutes seguidos também. E quem pensa que ela parou por aí, se enganou. Sua joelhada na nuca é imbatível!



## DELHADA NA NUCA

- aperte o botão de chute forte uma vez com
- Direcional voltado para o adversário. E
- mais. Massô pode ser usada quando Chun
- estiver bem perto do alvo

## CONCLUSIONS

Na primeira versão para arcades Zangief tinha dois golpes característicos: a girada dos braços e o pilão triplo. Ambos foram melhorados: agora dá para girar os braços e andar ao mesmo tempo. E o pilão triplo pode ser acionado de uma distância maior. Deeeeemais!



**GIRADA FURACÃO**

**Aperte os 3 bolões de soco ao mesmo tempo e ande em direção ao seu inimigo. Esse golpe faz lembrar um furacão!**

## DEVELOPMENT

O indiano era meio lerdo, não é? Pois bem, não é mais. O famoso parafuso está mais rápido e você ainda pode controlá-lo melhor, pois não precisa tomar tanto impulso quanto antes. A magia continua igual. Ao dar um croque (soco rápido na cabeça), ele grita: UGA!

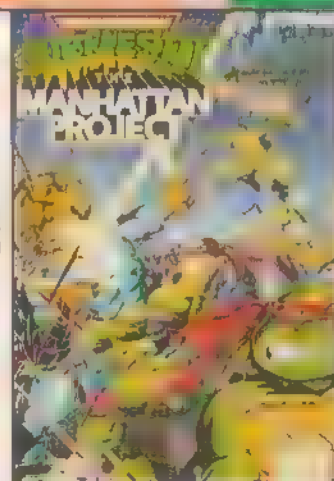


**PARAFUSO**

**Agora você pode girar mais rápido. Coloque o Direcional para baixo e aperte o botão de soco para ir de cabeça. Com o chute, o parafuso é feito com os seus pés**



# Seu pedido é uma ordem



## NINTENDO

STREET FIGHTER II	CONSULTE
THE FINTSTONES	C# 165,000.00
TARTARUGA NINJA II	C# 182,000.00
FAMIL. A ADAM'S	C# 157,500.00
BATMAN I	C# 56,000.00
ROB A HOOD	C# 125,000.00
TINY TOON	C# 140,900.00
ROCK MAN IV	C# 125,000.00
STAR WARS	C# 133,500.00
F. I HERO II	C# 125,000.00

## CONSULTE

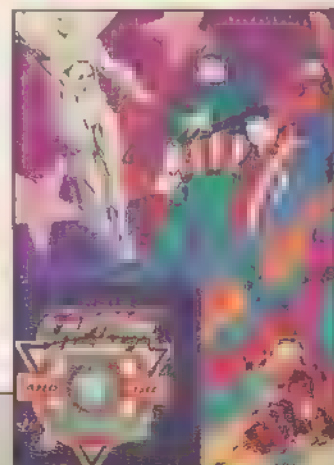
C#	165.000 00
C#	162.000 00
C#	157.500 00
C#	56.000 00
C#	128.000 00
C#	140.900 00
C#	128.000 00
C#	133.500 00
C#	128.000 00

TA PARA O FUTURO	CS	107 500 00
TA PARA O FUTURO	CS	89 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	102 500 00
TA PARA O FUTURO	CS	96 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	94 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	02 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	53 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA O FUTURO	CS	06 000 00
TA PARA		

## GAMES E ACESSÓRIOS

JOYSTICK PRO I	C#	43.800,00
JOYSTICK PRO - II	C#	114.000,00
JOYSTICK PRO III	C#	72.300,00
JOYSTICK PRO IV	C#	75.900,00
JOYSTICK TRAUBER MEGA	C#	56.650,00
FONTE GAME GEAR DYNALP	C#	75.000,00
FONTE MEGA DRIVE DYNALP	C#	57.500,00
TRANSCORDER GAME	CONSULTE	
H# TOP GAME TURBO	CONSULTE	
DACTAR	CONSULTE	

CAPITÃO AMÉRICA	075	30	00
TOM & JERRY	075	25	00
SIMPSON'S I	075	75	00
BATTLE TOADS	075	30	00
FRANKIE N	075	20	00
SUPER MAR O	075	30	00
CAP TAO PLANETA	075	30	00
TARTARUGA N NUA	075	30	00
PLIN SHER	075	30	00
JACK CHAN	075	30	00
MEGAMAN 1	075	30	00
N NUA GA DEN	075	30	00
DOUBLE DRAGON	075	30	00
YOI NOID	075	30	00
ROCCO P 1	075	30	00





# DESCUBRA NOVOS CAMINHOS



Ninguém que se preocupa com o futuro do planeta, com a preservação da natureza e que curta uma boa dose de aventura consegue ignorar as matérias e os temas enfocados na revista "Os Caminhos da Terra". Nesta edição você vai ler assuntos empolgantes como: América: 500 anos de descobrimento.

Antártida: 4 meses vivendo sobre um bloco de gelo.

Namíbia: As mais ricas minas de diamante do mundo.

Greenpeace: A história do grupo ecológico mais famoso do mundo.

E muitos outros assuntos que você precisa saber.

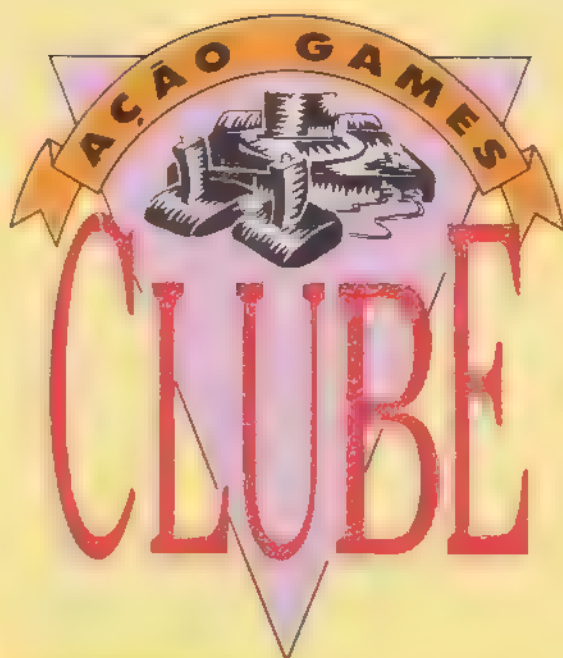


**VOCÊ PRECISA FAZER  
PARTE DISSO.**



EDITORA  
AZUL

**NAS BANCAS**



## VENDO

► Vendo ou troco um Master System com quatro cartuchos por um Game Gear em bom estado de conservação. Interessados tratar com Bruno Carlos dos Santos, tel. (011) 958-3095

► Vendo um Hi-Top Game com seis cartuchos e um adaptador, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fábio J. Barros Corral, tel. (011) 949-6614

► Vendo um Nintendo americano com dois meses de uso, em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Tarciso Jamesson Vasconcelos Jr., tel. (082) 223-2451

► Vendo dois cartuchos e um joystick do Master System, mais Atari 2600 com 13 cartuchos e um controle Dynacon, tudo em bom estado. Interessados tratar com Fernando Higino Athayde Del Col, tel. (011) 401-1091

► Vendo Nintendo com pistola, tapele, dois adaptadores, sendo um com encaixe para quatro controles que ficam turbo, mais cinco cartuchos, sendo três americanos e dois japoneses, um com 52 e o outro com 115 jogos. Interessados tratar com Fernando Kuzuhara, tel. (011) 421-2996

► Vendo os seguintes cartuchos para Mega Drive: Pit Fighter, Quack Shot, Sonic, Super Mônaco GP, Dynamite Duke e Aero Blasters, todos

em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Daniel Cruz Nogueira, tel. (067) 421-5999

► Vendo um Mega Drive com três cartuchos, um Phantom System mais oito cartuchos e um adaptador para fitas japonesas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Rafael Barreto Garcia, tel. (051) 249-9902

► Vendo camisetas brancas em todos os tamanhos com os 13 principais personagens de videogames estampados em seis cores, remeto para todo o Brasil e na compra você recebe como brinde um lindo adesivo Love Game. Interessados tratar com Claudio Padilha, tel. (0476) 22-1088

► Vendo um Phantom System com sete cartuchos mais uma pistola, ou troco tudo por cinco cartuchos de Mega Drive em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ricardo Batista, tel. (037) 321-2423

► Vendo um Top Game mais uma bicicleta Caloi Cross aro 20, ano 1990, ou troco tudo por um Mega Drive e pago diferença. Interessados tratar com David Ferreira Gonçalves, tel. (011) 414-6223

► Vendo um Sega Genesis transcodificado com dois controles e seis cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação na caixa e com manual de instrução, ou troco por um cartucho de Super Nintendo. Interessados tratar com David Grisman, tel. (021) 542-5585

► Vendo um cartucho do sistema Nintendo contendo quatro jogos: Macross, Duck Hunt, Wild Gunna e Hagan's Axe. Interessados tratar com Marcelo L. Fusca, tel. (011) 277-0269

► Vendo um Master System com dois controles, oculto 3D, pistola e um cartucho, mais um Phantom System com dois controles, adaptador e um cartucho. Interessados tratar com Wilson Edwold Yachoh, tel. (011) 531-9978

► Vendo um Master System II com dois joysticks, um Rapid-Fire e seis cartuchos. Interessados tratar com Carlos Maron, tel. (071) 358-1168

► Vendo Micro Genius compatível com Nintendo 60 e 70, com uma pistola e seis cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Fábio Gomes Marques, tel. (0132) 76-2448

► Vendo os seguintes cartuchos para o Super Famicom: Final Fight, UN. Esquadra, Area 88, Super Mario World, Big Run, ou troco por outros cartuchos do meu interesse. Interessados tratar com Wilson Sasaki, tel. (011) 206-4404

## COMPRO

► Compro os seguintes cartuchos para Super Nintendo: Area 88, Castlevania 4 e F-Zero, todos em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Michel A.G. Cortez, tel. (0125) 52-4205.

► Compro a revista AÇÃO GAMES n.º 6 em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Felipe Rodrigues Barbosa, tel. (051) 332-9659

► Compro fitas e acessórios para Super NES e Game Gear, todos em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Pedro Henrique H. Tamez, tel. (021) 255-1846 ou 237-9644

► Compro um Dynavision completo com todos os acessórios, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Regina Aparecido Zarato, tel. (011) 480-1233

► Nós, da Locadora Click Video, compramos suas fitas e videogames usadas dos sistemas



as Master System, Mega Drive e Nintendo. Pagamos um preço. Click Video, tel. (092) 238-1298.

► Compro um microcomputador PC com vários jogos, todos em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fábio D. Mendes. Rua José Bonifácio, 335, Eunópolis - BA, CEP 45825-000.

## TROCO

► Troco um Top Game VG 2800 com dois controles, três cartuchos e pistola, mais um Atari com dois controles e 10 jogos, e também um autômatos da Estrela, com dois cartuchos, por um Mega Drive com dois controles e um cartucho. Interessados tratar com Denis Ferraz da Silva, tel. (011) 55-0694.

► Troco Dynavision III com dois cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação, por um Mega Drive com dois controles e dois cartuchos. Interessados tratar com Alexandre E. Gazzola, tel. (194) 4-6592.

► Troco Dynavision III com dois cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação, por um Mega Drive com dois controles e dois cartuchos. Interessados tratar com Alexandre E. Gazzola, tel. (194) 4-6592.

► Troco os cartuchos do Master System *Phantasy Star*, *Jogos de Verão* — *California Games* por *Super Futebol* e *Castle of Illusion*. Interessados tratar com Thiago Guimarães Gomes Cardoso, tel. (031) 832-1101, à tarde.

► Troco Phantom System com dois joysticks, nove jogos, um adaptador e uma caixa de proteção por um Mega Drive com um cartucho. Interessados tratar com Alexandre Leônico, tel. (021) 73-0854.

► Troco Mega Drive com os cartuchos *Sonic*, *Street of Rage*, *Batman* e *Shadow Dancer* por um Super Nintendo com um cartucho. Interessados tratar com Reginaldo de Faria Campos, tel. (065) 221-1561.

► Troco Top Game VG 2800, na caixa, com nota fiscal, um joystick Powertron

com garantia, dois cartuchos *Batman* e *Skate or Die 2*, um minigame *Sea Adventure*, um relógio Casio com ponteiro digital e um carro de rádio controle, tudo por um Mega Drive com dois cartuchos. Pago a diferença. Interessados tratar com Alexandre Salustino de Almeida, tel. (061) 581-7051 (negócios apenas com pessoas de Brasília ou proximidades).

► Troco um Master System com um cartucho mais três jogos na memória, mais um Super Game VG 2800 com dois cartuchos e mais duas bicicletas Cross por um Mega Drive funcionando ou não, números de cartuchos a combinar. Interessados tratar com Wanderley, tel. (061) 215-4653 (pela manhã).

► Troco um Mega Drive, com dois cartuchos, em ótimo estado de conservação, por um Super NES com um cartucho. Interessados tratar com Alexandre Carvalho Gomes da Silva, tel. (011) 293-4158.

► Troco uma bicicleta Caloi 10, em perfeito estado de conservação, por um Master System ou um Bit System com pelo menos um cartucho. Interessados tratar com Carlos Henrique da S. Pinheiro, Rua Stello Machado Loureiro, 151, fundos, Ferraz de Vasconcelos — SP, CEP 08500.

## CLUBES

**VIDEO MANIA CLUB** — Av. Santos Dumont, 6400, 704, bloco A, Papicu, Fortaleza — CE, CEP 601501-663. Nosso clube fornece dicas de todos os sistemas, e ainda dispõe de um microcomputador para cadastro de sócios. Para associar-se, mande uma carta com seus dados pessoais e uma foto 3x4, que você receberá uma carteirinha e um jornalzinho bimestralmente.

**THE KINGS OF GAMES CLUBE** — A/C. Renato N. Mitternayr, Estrada dos Mandus, 603, Itapeverica da Serra — SP, CEP 06850. Trabalhamos somente com o sistema Nintendo. Se você precisar de dicas de algum jogo nós enviaremos, é só você nos escrever, mas não se esqueça de mandar um envelope selado para resposta.

**CLASSIGAME** — Rua Aquidabã, 57, casa 1, apto. 201, Méier, Rio de Janeiro — RJ, CEP

20720. Este é um novo clube de videomaniacos que fornece um jornalzinho bimestral com dicas e estratégias sobre Master System, Mega Drive e Nintendo; para associar-se, basta mandar seus dados pessoais e seu telefone e mais uma foto 3x4 para carteirinha.

**GAME ASSOCIATION CLUB** — Av. Santos Dumont, 5780, apto. 202, Fortaleza — CE, CEP 60150. Este clube destina-se a todos os tipos de videogame, com circulação de jornais, boletins e promoção de campeonatos. Solicite maiores informações e ganhe grátis o n.º 1.

## DESAFIO

► Desafio qualquer pessoa a fazer mais pontos do que eu no jogo *Duck Tales*, do Nintendo. Interessados tratar com Glaucio Alves Martins, tel. (0186) 42-2547.

► Desafiemos qualquer ser humano a nos vencer no jogo *Juju*, do Mega Drive. Nós vencemos o último inimigo no módulo Hardest com somente uma vida. Interessados tratar com Ernesto ou Márcio, tels. (011) 293-3411 ou 944-7887.

► Desafio qualquer pessoa nos arcades de guerra *Operation Wolf*, *Mechanized Attack* e *Operation Thunderbolt*, chego no final de todos com apenas uma ficha. Aceitando o desafio, é só entrar em contato com Tony Hiroki Yamasaki, tel. (011) 442-2544.



### PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

## MELHORES ENDEREÇOS

**WONDER BROSS** - Traga este anúncio e ganhe desconto nas Locações e nas compras de cartuchos e consoles Alameda dos Nhanbiquaras, 1636 Tel.: (011) 543-7242

### GAMELÂNDIA O PARAÍSO DOS GAMES

AQUI O "DIA DA CRIANÇA" JÁ COMEÇOU MELHORES GAMES - MENORES PREÇOS RUA CUBATÃO, 886-A - FONE (011) 571-2133

# AÇÃO GAMES

## A SUA REVISTA DE GAMES PARA ANUNCIAR LIGUE: 211-7866 R. 314



EDITORA AZUL





EDITORIA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## REVISTA AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti

Editor: Paulo Montoya

Editora de Arte: Sônia Regina Aversa

Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade

Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboradores: Arte - Cláudio Santos, Ely Ana Manso

Bastos, Iusse José Filho, Revisão - Suzete Stimpel

Fotografia - Angel Mora, Ivan Carneiro, Renata

Villafranca, Assistente de Edição Fotográfica - Ta-

deu Cerqueira Pereira, Ilustrações - Isamu Araki, Con-

sultores - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin,

Marcos Roberto de Lima Iolô, Mário Câmara Filho,

Texto - Andréa Calmon, Beto Guimarães, Ivan David

Silva, Correspondente Internacional - Angelo Ishi (Japão)

### PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier

Gerentes: Alvaro Machado, Miguel Castello

Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira

(SP), Lidia Camarate, Thais Franco (RJ)

Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli,

Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia

Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira,

Marilia Hindi, Nadia Lappas, Patricia Juliaz (diretos).

Marketing Publicitário: Maria de Moraes

Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes

Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves

Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa

Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora

Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência:

Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011)

211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex:

(011) 831-178, Fax: (011) 813-9115, Telegramas:

Editabril/Abril Press, Rio de Janeiro: R. Marechal

Câmara, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020, Tel:

(021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax:

(021) 532-1468, Telegramas: Editabril/Abril Press,

Circulação desta revista: 2ª quinzena de Setembro/

92. Números atrasados: ao preço da última edição em

banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor

das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com

exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora

Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao

assinante: tel. (011) 823-9222

**ANER** Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A.,

Estúdio Gráfico

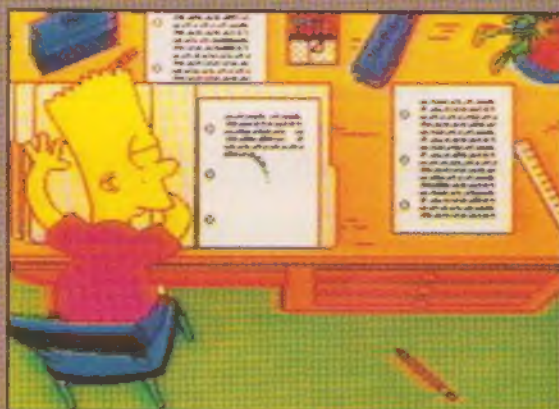
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

A próxima edição  
de Ação Games está  
**IMPERDÍVEL**  
Saca só:

DAQUI A  
15 DIAS,  
NAS BANCAS

### BART'S NIGHTMARE

O novo game de Bart Simpson para o Super NES  
está super-hilário e cheio de ação



### GAME GENIE PARA MEGA DRIVE

Teste exclusivo com o novo acessório que enlou-  
quece os jogos do seu Mega com vidas infinitas,  
bônus, seleção de fases e muito mais!



### GOLD MEDAL

O Nintendo 8 bits já  
tem seu game com  
modalidades olímpicas

### E TEM MAIS:

Macetes para cuidar do seu videogame

A continuação de Robocop 3 - SNES

Novos aviões para The Secret Weapon of  
Luftwaffe-PC

Dicas de Phantasy Star-Master

Mancadas de Kid Chameleon-Mega

**E O QUE É MELHOR: A PRÓXIMA EDIÇÃO É  
GRÁTIS PARA QUEM JUNTOU OS SELOS DE  
BÔNUS. APROVEITE!**



EDITORIA  
AZUL

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

**CONTIGO**  
Atualidades - TV

**BIZZ**  
Rock, Pop, Comportamento

**LETRAS TRADUZIDAS**  
Fotos e Letras Traduzidas

**ÁLBUM BIZZ**  
Biografia, Letras e Fotos

**SET**  
Cinema e Vídeo

**SET 1000 VÍDEOS**  
Seleção dos Melhores Vídeos

**OS CAMINHOS DA TERRA**  
Natureza, Aventuras e Ecologia

**FLUIR**  
Surf

**BOA FORMA**  
Ginástica, Esporte e Saúde

**HORÓSCOPO**  
Astrologia

**HORÓSCOPO**  
Previsões

**SAÚDE É VITAL**  
Prevenção e Saúde

**CARÍCIA**  
Comportamento Jovem

**AÇÃO GAMES**  
O Mundo dos Games

### NOSSOS ENDEREÇOS

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 -  
054799000 - Tel: (011) 813-9115 - São Paulo

**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara,  
- 15º and. - s/1533/34 - Centro - 20020 -  
(021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - RJ

**Belo Horizonte:** M.A.M. Publicidade e Repre-  
sentações, Rua Timbiras, 1560-1094 - Ed. City Center - Bar-  
Lourdes - 30140 - MG - Tel: (031) 224-9534 -  
(031) 226-2059

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda.,  
Ed. Venâncio, III - s/1202 - CEP 70300 DF -  
(061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

**Região Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502  
206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS - Tel:  
(051) 223-9528

**Florianópolis:** R. José Cândido da Silva, 264  
03 - Estreito - SC - 88075 - Tel: (0482) 44-82

**Curitiba:** R. Cândido de Abreu, 140 - c. 10  
80530 - PR - Tel: (041) 234-0439

**Joinville:** Rua Bahia, 163 - 89200 - SC - Tel:  
33-6186

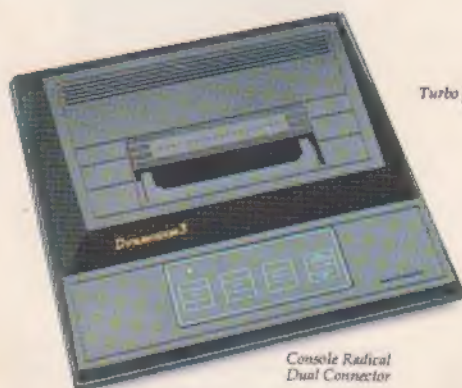
**AÇÃO GAMES. A REVISTA FEITA POR QUEM  
CURTE E ENTENDE DE VIDEOGAME**



# TEM ARMA PRA CACETE



Turbo Flash Gun



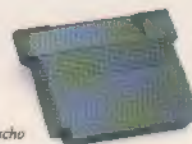
Console Radical  
Dual Connector



Turbo Jet Control



Digital Stereo Earphone



Supercartucho

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO\* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

## DYNAVISION 3 RADICAL

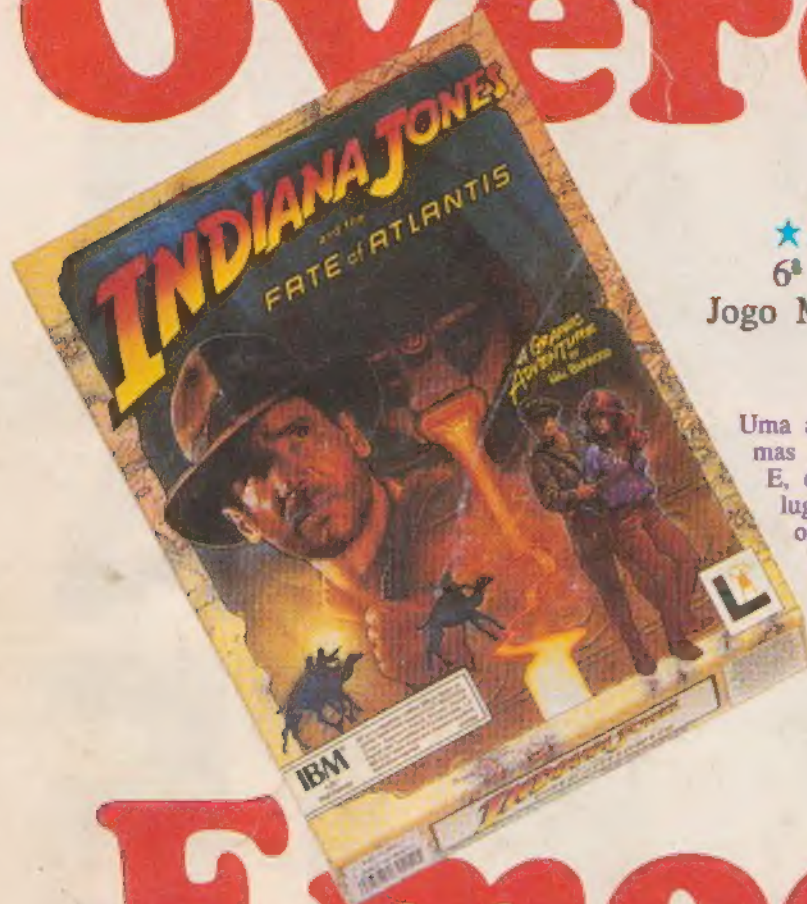
O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

*A Dynacom é fera.*



# Overdose



6ª Fenasoft  
Jogo Mais Vendido

Preços  
promocionais  
no mês da criança  
BRASOFT GAMES  
de 22/09 a 16/10.  
Não perca!

Uma antigüidade, para uns pode ser apenas um peso de papel, mas para Indiana Jones é a chave para uma civilização perdida. E, de novo ele está lutando contra os nazistas, viajando para lugares como Creta, África, pois desta vez o segredo do oricalcum, a fonte de energia de Atlântida, está em jogo. Três modos de explorar mais de 200 locais, em imagens de 256 cores VGA, com técnicas avançadas de animação e escala de personagens, trilha sonora, e muito mais.

# de Emoções



LeChuck está de volta, e está furioso. Ele quer beber seu sangue como vingança! Derrote LeChuck e ache o Big Whoop, o lendário tesouro pirata, percorrendo locais exóticos, castelos sombrios, conhecendo pessoas estranhas. Tudo isso com imagens VGA e um som de reggae legal.



Estas criaturas têm uma compulsão suicida! Você precisará usar sua inteligência e habilidade, além de muita, muita loucura, para salvá-los nos 100 níveis de dificuldade (no nível 50 você pensará em seu próprio suicídio). Desaconselhado para casados, noivos, namorados, etc.



Finalmente um jogo que está à sua altura. Crie civilizações para durar. Descubra novas tecnologias, construa maravilhas do mundo, determine o destino de seu povo. Vá além de onde Alexandre e Napoleão jamais sonharam ir. Um jogo incomparável, onde você é apenas ... Deus!



Estes são alguns dos 40 jogos que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft Games

SÃO PAULO (011): Brasoftware 251-1588 - Mr. Byte 531-8246 - Computer Express 533-2326 - Microplus 283-1466 - Só Software 883-6583 - Mesbla Shopping West Plaza R2-V2 881-0653 - RIO DE JANEIRO (021): S6 Software 552-9442 - Mesbla Barra Shopping - CURITIBA (041): CWM 242-1999 - PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 - BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774 - BLUMENAU (0473): Big Byte 22-0144 - FLORIANÓPOLIS (0482): SoftXpress 23-3401 - RECIFE (081): Moura 227-1474

CENTRAL DE ATENDIMENTO BRASOFT GAMES - (011) 421-3711